闘劇魂が武者震い！ 闘劇'09FINAL映像収録号！

平成21年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第12号 通巻115号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2009
December
No.115
特別価格
1,150yen

[特別付録]DVD



◉あの闘いが蘇る!
珠玉の試合映像を手に入れろ!
世界最大の格闘ゲーム大会
闘劇'09FINALの
激熱映像を毎号
2タイトル収録!

◉新旧強豪激突!!
最後に立っていた者は?

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

群雄割拠の様相を呈した本種目。勝利の女神に愛されたのは、当日予選から勝ち上がってきた関西の重鎮か、関東の技巧派か、勢いに乗るニューフェイスたちか!?

◉手負いの覇者が襲来!!
予測不能の激戦の結末は?

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

袂を分かった大本命「ボス」と「K.O」、そして「ヌキ」といった強豪集結のトーナメントに、当日予選で前年度覇者がたった二人で殴り込み! ドラマが起こる!

特集1:
カードゲーム特集

◉"白焔"への第一歩を踏み出そう!!
今日から始める[LORD of VERMILION II]講座

◉初めてだから知っておきたい基礎知識
LoV Q&A

◉始める前に、これだけは理解しておきたい!
デッキを作るってどういうこと?

◉テーマ別デッキ紹介
人獣・神族・魔種・海種・不死・原作

◉スターター+付録で序盤は楽勝!
ストーリーモード攻略

◉見た目重視か性能重視か!?
装備アイテム解説

◉遊んでみてから読み返してほしい!
応用知識を実践編

◎あの初音ミクがアーケードに登場!
Project DIVA Arcade(仮称)
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
KOF SKY STAGE
アヴァロンの鍵ONLINE

◉降魔霊符伝イヅナのキャラデザを担当した『吉田音』先生の描き下ろしイラスト!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

◉「格闘ゲーム上達論」今回で完結!!
ウメハラコラム・道

◉杏野はるな×女性ゲームプレイヤー対談!
第二回目は闘劇'09準優勝『ねこセンサー』さん(後編)
杏野はるなの
Lady's Gamecenter

◉毎年恒例! 即席巨大ゲーセン!
ばみゅーだとらいあんぐる!
第四回 JAMMAショーレポート
リポーターは二人と一匹!?

特集2:
音ゲー特集

◉新時代の幕開け! 新バージョンを楽しもう!
[Enjoy beatmania IIDX Life
beatmania IIDX 17 SIRIUS]

特集3:
データを集結!!

◉フレームデータでさらなる高みを目指せ!
[Virtua Fighter5 R]
データ集・第二弾
(アイリーン/ラウ/サラ/ジェフリー/シュン)

特別付録
◉本誌でしか手に入らない!!
LORD of VERMILION II
PRカード『PRパラディン』





namco
ちから
世界は拳によっ
鉄拳
TEKKEN 6
NOW ON SALE!!
TEKKEN OFFICIAL
鉄拳
検索
ジャンル：3D対戦格闘アクション
メーカー希望小売価格：各8,379円(税込)
PlayStation 3
XBOX 360
©1994-2009 NBGI
CERO B 12才以上対象
■バンダイナムコゲームス公式サイト http://www.bandainamcogames.co.jp/
■バンダイナムコゲームステーション 03-3375-7656【受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00(土日祝祭日を除く)】

って支配される。

アーケードモード

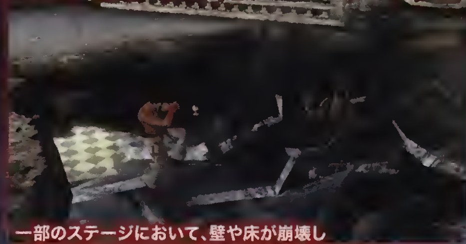
「相手をぶっ飛ばす!」壮快感と
格闘バトルの戦略性がさらにパワーアップ!!



体力がある一定まで減少すると、
「レイジ」が発動し、攻撃力が大幅に増加します。



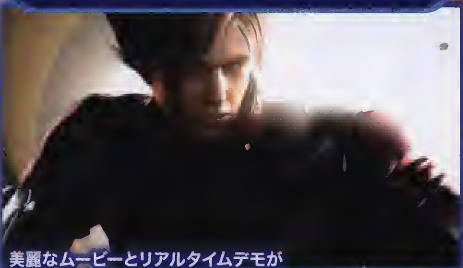
アイテムを装備する事で、キャラクターによっては
特別な動作や特別な技を繰り出す事が可能になります。



一部のステージにおいて、壁や床が崩壊し
ステージ内の別のエリアへ移動する事ができます。

シナリオキャンペーンモード

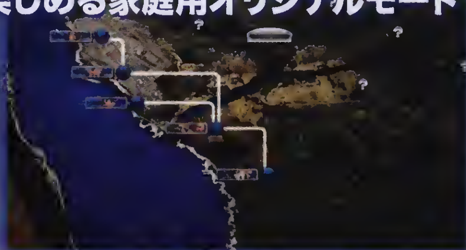
40ステージ以上の広大なマップを舞台に濃密なストーリーで
アクションが楽しめる家庭用オリジナルモード



美麗なムービーとリアルタイムデモが
シリーズ最大の闘いをドラマチックに演出!!



武器や銃器を使った攻撃も可能に!!



広大なマップを舞台に熱い闘いを繰り広げる!



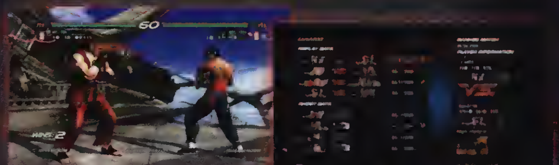
"エクストラコスチューム"を各メディアで活躍中の著名作家がデザイン!

自由度が飛躍的にアップしたキャラクターカスタマイズ!

魅力的なアイテムを
多数追加!



オンライン対戦のレスポンスをさらに強化!
アーケードの興奮がそのまま家庭で楽しめる。



世界中のプレイヤーたちとの熱い対戦が繰り広げられる!



THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE
TAITO Type X
KOF、空へ。
KOF SKY STAGE ™
Coming This Winter!


XBOX 360
ONLY ON XBOX 360
XBOX LIVE
いざ逝かん、新たなる修羅の道を
侍魂 閃
SAMURAI SPIRITS™
3D剣戟格闘「サムライスピリッツ閃」、Xbox 360®に見参!!
2009年12月10日(木)発売予定　価格 7,140円(税込)
予約特典
鈴姫の父の形見宝剣バスタードソード
予約された方に、ヒロイン使用の剣を模した
【金属製ペーパーナイフ】をプレゼント!
※写真の剣はイメージです。実際の特典物とは異なります。
※特典物は数に限りがございます。
CERO B 12才以上対象
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063　大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE



PSP
PlayStation Portable
更に楽しく！更にカオスに!?
ハイテンションバトル 第2弾登場!!
北条 悟史
NEW
田無 美代子
NEW
小此木
NEW
ひぐらしデイブレイク Portable MEGA EDITION
2009年11月26日発売予定
限定BOX
【悟史・詩音・魅音】ディフォルメフィギュア
【お楽しみ！】ドラマCD
※ 画像は制作中のものです。※数に限りがございます。店頭にてご確認下さい。※ 内容は変更になる場合がございます。予めご了承下さい。
新規キャラクター 3名 追加！
新たな物語！& ストーリーモードがパワーアップ！
新規 コスチューム 多数追加！
新規 フルアニメーションOP 制作！
「データインストール」に対応！
※メモリースティックに800MB以上の空き容量が必要です。
より遊びやすく快適に！戦闘パート調整！
“プレイステーションポータブル” 専用ソフト 3Dタッグ格闘アクション
限定BOX 8,800円（税込9,240円） 通常版 5,800円（税込6,090円）
「ひぐらしのなく頃に」公式サイト
http://higu.biz
CERO 審査予定 レーティング
© 竜騎士07・07th Expansion／黄昏フロンティア／Alchemist 発売元：加賀クリエイト株式会社
“PS” および “PSP” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
※画面は開発中のものです。
Alchemist
株式会社アルケミスト 〒135-0047 東京都江東区富岡1-12-8 アサヒビル301号
TEL 03-5646-7504 FAX 03-5646-7503 http://www.alchemist-net.co.jp/

CONTENTS —目次— ARCADIA

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio(福島トオル)



2009 DECEMBER No.115

LORD of VERMILION Ⅱ
©2007-2009 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved

特集1 "白焔"への第一歩を踏み出そう!!

今日から始めるLORD of VERMILION Ⅱ講座

特集2 新時代の幕開け! 新バージョンを楽しもう!

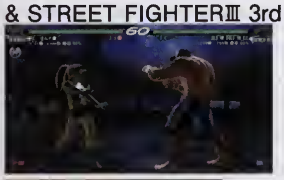
Enjoy beatmania ⅡDX Life

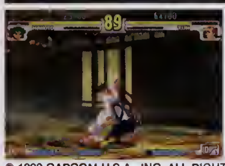
特集3 フレームデータでさらなる高みを目指せ!

Virtua Fighter5 R VERSION B Data List -Gray Note- Part2

特別付録 DVD映像 & LORD of VERMILION Ⅱ PRカード

闘劇スペシャル 第二弾!!
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
& STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE





© 1999 CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

LORD of VERMIRION Ⅱ
PRカード付録
[PRパラディン]

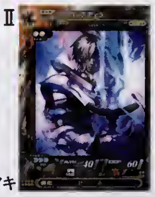


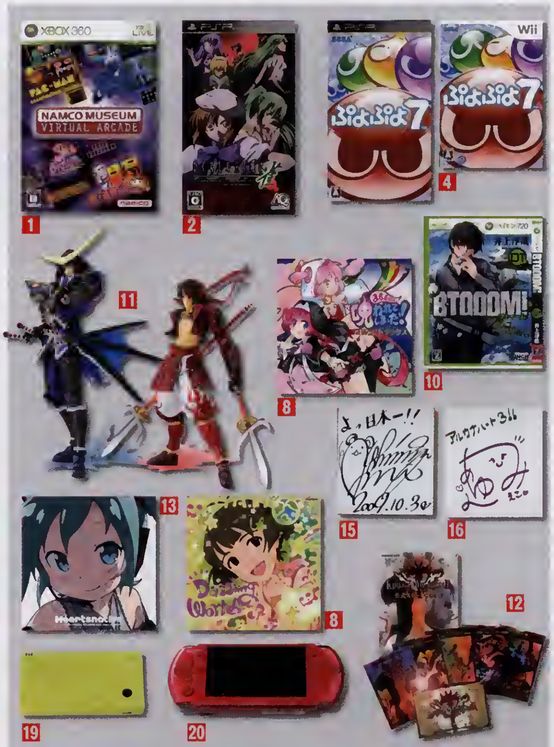
Illustration by ヒロアキ

GAME (50音順)

INDEX (掲載順)

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



1 2 4 11 10 8 13 8 15 16 12 19 20

PRESENT —賞品—

応募締切 2009年11月30日(月)当日消印有効

1. ナムコミュージアム バーチャルアーケード(Xbox 360)(バンダイナムコゲームス提供)1名
2. ひぐらしの哭く頃に 雀(PSP)(AQインタラクティブ提供)1名
3. ぷよぷよ7(Wii／PSP)(セガ提供)各1名
4. 鉄拳6(PS3版)(バンダイナムコゲームス提供)10名
5. 開発者サイン入り鉄拳6スティック(PS3版)(バンダイナムコゲームス提供)1名
6. 番長サイン入り鉄拳カードケース(バンダイナムコゲームス／ナムコ提供)10名
7. ナムコクラシックゲームス パックマン名刺ケース テーブルタイプ/ゲームタイプ(バンプレスト提供)各1名
8. まもるクンは呪われてしまった! アレンジトラックス(スーパースィープ提供)1名
9. THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 02 秋月涼(三瓶由布子)(コロムビアミュージックエンタテインメント提供)1名
10. BTOOOM!(ブトゥーム)第1巻(新潮社提供)3名
11. リボルテックヤマグチSeries No.79「伊達政宗」&リボルテックヤマグチSeriesNo.80「真田幸村」(海洋堂提供)2種セット1名
12. LORD of VERMILION Ⅱ スターターガイド(スクウェア・エニックス提供)10名
13. Heartsnative(編集部提供)3名
14. 吉田音先生描き下ろし サイン色紙(編集部提供)1名
15. KOF SKY STAGE 不知火 舞役・小清水 亜美さんサイン色紙(SNKプレイモア提供)1名
16. アルカナハート3 えこ役・辻 あゆみさんサイン色紙(エクサム提供)2名
17. 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)2枚セット5名
18. ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)2枚セット5名
19. ニンテンドーDSi(編集部提供)2名※色は選べません
20. プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません
21. 特製図書カード(編集部提供)10名※絵柄は時期によって変わります。

- A けいおん! スーパーDX ぬいぐるみ～唯&紬～(バンプレスト提供)2種セット3名
- B けいおん! ボールチェーン付ぬいぐるみ～ライブver.～(バンプレスト提供)5種セット3名
- C モンスターハンター 音に反応ブヒブヒブーギー(バンプレスト提供)2種セット3名
- D 初音ミク -Project DIVA- プレミアムフィギュア(セガ提供)3名
- E らき☆すたOVA エクストラフィギュア(セガ提供)2種セット2名
- F ヱヴァンゲリヲン新劇場版 プレミアムフィギュア シート・オブ・ザ・ソウル(セガ提供)2種セット2名
- G 黒執事 ティーカップ&ソーサー(セガ提供)3種セット3名
- H 海洋堂ボトルオンフィギュアコレクション By BOME Vol.1 ラム(システムサービス提供)2種セット5名
- I かものはしかも。 ティッシュケースカバー(システムサービス提供)1名
- J クラナド キャラクターズマスコット(フリュー提供)5種セット2名
- K セサミストリート プッティ 2L パタパタBIGパペット(フリュー提供)3種各1名
- L 化物語 Tシャツ(ジパング提供)3種セット3名
- M 化物語 扇子(ジパング提供)4種セット3名
- N はいりたまえ!ちくわくんくでるぞストラップ>2(ブルーム提供)3種セット3名
- O GANTZ キャストオフフィギュア(タイトー提供)2種セット1名

※プレゼント番号A～Oの写真は、72～73ページ参照。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

今日から始める LORD of VERMILION II ロード オブ ヴァーミリオンII 講座!



LORD of VERMILION II
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼 働 日：稼働中（2009年10月27日稼働）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

Text：age／伊勢猫／fan114／よるよる

※ゲームシステム固有の名称で似た名称もあるため、本誌では各カテゴリを個別のカッコでくくっています。
・使い魔名：[　]　特殊技名：「　」
・スキル名：《　》　各施設名：〈　〉
・サポートスキル名：『　』
・アルティメットスペル名：〔　〕

ココがアツいおもしろい!! LoVの魅力!

ここでは、LoVIIの魅力を紹介! これを読んで興味を持ったら、本誌付録のPR[パラディン]を持ってゲームセンターへGOだ!

POINT 1　美麗なイラスト 多彩な神魔霊獣!

　ロード オブ ヴァーミリオン（以下LoV）とは、特殊な筐体の上でカードを操作してゲームをプレイする「トレーディングカードゲーム」と呼ばれるジャンルのゲームだ。

　「使い魔」と呼ばれるプレイヤーの手足となるカードたちは、美麗なイラストで描かれ、プレイヤーを見た目だけでも楽しませてくれる上、集めることも楽しみの一つとなるぞ。

　また、その使い魔たちの姿、名前にも注目してほしい。[九尾の狐]、[フェアリー]、[オーディン]、[パラディン]などなど、アニメ、マンガ、ゲーム、小説などでよく見かける、馴染みの深いキャラクターが多い。

　これらを自分の手足として操ることができるのもLoVの楽しいところ。伝説の神魔霊獣を操り戦場を駆け巡ることができるのだ。



集めたくなるカードたち!

POINT 2　盛り上がる演出!

　カードだけでなく、実際のゲーム中の演出もプレイヤーを楽しませる要素に満ちているのだ。

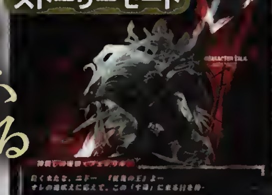
　ストーリーモードは、LoVの独特の世界観をもとに、主人公「ニド」または「リシア」の闘いを描いた物語だ。彼らが闘いの果てに何を見るのか……?　プレイヤーの心を惹きつける展開が待ち受けているぞ。

　また、プレイ中に「特殊技」と呼ばれる各使い魔専用の技と、「アルティメットスペル」というプレイヤー専用の魔法など、「必殺技」とも呼べるものを使用した際の演出にも注目だ。

　ゲームを滞らせること無く、それでいて頻ぱんにカットインされる各技の演出は、ゲームのプレイを盛り上げてくれること間違い無しだ!

見ているだけでも楽しめる!

ストーリーモード



ストーリーを盛り上げる敵との対話。特殊技やアルティメットスペルを使用した際に挿入されるカットイン。どれも見ているだけでもゲームを盛り上げてくれることだろう。



特殊技

アルティメットスペル



POINT 3 さまざまなゲームとのコラボレート！ ゲストキャラが参戦!!

もう一つ、本作のカードの特徴として、スクウェア・エニックスのゲームのキャラクターがコラボレーションしてゲストキャラクターとしてカード化されていることが挙げられる。

『ファイナルファンタジーⅣ』からは、[カイン]、[リディア]、[エッジ]、そして敵役の[ゴルベーザ]に加えてその配下となる通称「ゴルベーザ四天王」の四人が登場する。

『ロマンシング サ・ガ2』からは、主人公たちの宿敵となる「七英雄」と呼ばれるボスキャラたちが全員カード化されて登場するぞ！

これらの使い魔は、原作同様の特殊技を使用し（「かえんりゅう」や「のろいのうた」など、ひらがなでの表記もそのまま！）、各ゲームのファンであれば使用するだけで盛り上がること間違いなしだろう。

そして、古くからトレーディングカードゲームをプレイしている人とそうでない人、どちらにもおなじみであろう「元祖トレーディングカードゲーム」ともいえる『マジック:ザ・ギャザリング』（以下MTG）から多数のクリーチャーが参戦！

『ファイナルファンタジーⅣ』



『ロマンシング サ・ガ2』



『マジック:ザ・ギャザリング』



その参戦数は上記二つのゲスト使い魔の数を上回るほど。『MTG』をプレイしたことがあるなら当然として、少し知識をかじっている人でも知っているクリーチャーが多数参戦しているのだ。カードイラストでしか見られなかったクリーチャーがポリゴンで立体化され戦場を駆け巡る姿はなかなか感慨深いもの。『MTG』プレイヤーにもぜひプレイしてほしい！

過去にはこんなゲストキャラも!!

前作では、右のようなゲストキャラクターが多数存在していたのだ。今作でも、これから続々とカードが追加されるので、あらたなゲストキャラたちに期待してプレイしてみるのもいいだろう。きっと期待は裏切らないぞ！



イセリアクイーン
スターオーシャン



ライル
『Fantasy Earth ZERO』

POINT 4 スピーディなバトル！

本作の基本となるのは、カードを操作し相手の使い魔たちとのバトルだ！ そのバトルは、相手パーティと接触した時点で始まり、次々と攻撃を繰り出して激闘を繰り広げることになる。そこに前述の各特殊技やアルティメットスペルを使用することで、激しく、スピーディで熱いバトルが展開されるのだ！

そのため、戦闘はそう快感にあふれ、うまく敵をせん滅できたときの達成感はなかなかのものがあるぞ。

とはいえ、「最初からド派手な戦闘では展開についていけないのでは？」と思う人も居るだろう。だが安心してほしい。最初のうちはゲームスピードを選択できるので、慣れるまである程度ゆっくりプレイすることができる。ゲームに慣れてきたらだんだんと速度を上げることで、ゲームを100%楽しむことができるようになっているのだ。

POINT 5 さまざまな戦術と戦略が楽しめる!!

本作のメインとなるのは戦闘をからめたアクションだ。そして、それらをより奥深くするのが前述の「特殊技」だ。これらを駆使して戦闘で勝利したときの「してやったり」感はなかなかのもの。慣れてくれば、各特殊技を組み合わせて、より強力な効果を発揮させるなどのさまざまな戦術を駆使して闘うのだ。

また、あくまでメインは戦闘であるが、それ以外でもあえて戦闘以外の方法で相手をかく乱させる戦略を取り、独特の方法で勝利することもできるのが面白い点だ。相手の裏をかき、予想を超える方法で勝利することも可能だぞ。

もちろん、戦闘面ではなく、かく乱に適した特殊技も多数存在し、アルティメットスペルと組み合わせることで千変万化の方法で戦いを進めることができる。自分だけの戦法を編み出すこともできるのだ！

主人公や使い魔が所狭しと動き回る！



敵パーティとの激突により激しく飛び散る火花！戦闘を制して勝利をつかめ！



一瞬の油断が命取り!? 状況に応じて素早く行動して戦いを有利に進めるのだ！

一筋縄ではいかないぞ！ 臨機応変に!!



分かりやすいものから、一風変わったものまで、使い魔の能力を駆使して戦うのだ！



各所に点在する施設を封鎖することで、相手をかく乱して戦いを有利に進めることもできる！

まずは画面、カードの情報をチェック！

LoVIIに触れてみよう!

とにもかくにもまずはゲームを理解することが重要だ。ここでは、カードや画面に表示されている情報の内容を簡単に解説してくぞ。

画面とカードの見方を覚えよう!

画面やカードにはたくさんの情報が表示されている。どれもゲームを進めたり、世界観を理解するための大事な情報ばかり。まずはこの意味を理解して行動することが勝利への第一歩となるだろう。



① プレイヤーネーム、店舗名

プレイヤーの名前と称号、そしてそれぞれがプレイしている店舗名がそれぞれ交互に表示されるぞ。左側が自分の情報、右側が対戦相手（ストーリーモードの際はCPU情報）となる。

② 総アルカナストーンゲージ

各アルカナストーンの残量の合計を表したゲージ。これを0にするか、タイムオーバー時に残量が相手より多ければその対戦に勝利したことになる。

③ 各アルカナストーンゲージ

三箇所あるアルカナストーンのゲージが、それぞれどれだけ残っているかを表すゲージ。これが0になるとそのアルカナストーンは完全に消滅したことになる。

④ アルティメットスペルゲージ

アルティメットスペルを使用するために必要なゲージを表す。レベルごとに三分割されている。アルティメットスペル使用後もゲージは増え続ける。

⑤ 残り時間

その試合の残り時間を表す。これが0になった時点でタイムアップとなる。その場合は総アルカナストーンゲージの残量が多いほうが勝者となる。

⑥ 詳細マップ

主人公や使い魔のHP、特殊技の効果範囲やそれに入っている敵、味方の詳細を表示するマップ。特殊技を使用するときはここで範囲を確認するのが基本。

⑦ 全体マップ

フィールド全体の縮小マップで、敵味方のパーティの大まかな位置と施設の状況を表示してくれる。これを見て相手の位置を確認して行動することになる。

⑧ 特殊技ゲージ

現在触れている使い魔の特殊技のゲージ量が表示される。マックス時はゲージが光るため一目で特殊技が使用可能かどうか分かるようになっている。

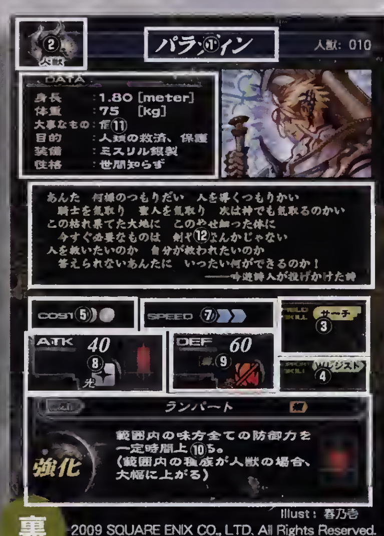
⑨ 攻撃エリア

主人公、使い魔の攻撃範囲を示す青いエリア。この部分に敵を捉えることで攻撃が可能になる。特殊技の範囲は黄色いエリアで表示される。やはり範囲内にいるキャラに効果がある。

⑩ キャラクターの情報

中央の黄色い円がHPの残量の割合。HPが減少すると黒い部分が増加し、黄色い部分が無くなると使い魔は死滅する。外側の緑の円は特殊技のゲージの量を表す。特殊技が使用可能な状態までたまると、円の上にMAXと表示されるぞ。左下の数値が攻撃力（ATK）を10分の1にして簡易化された数値で、その脇のマークはそのキャラの攻撃属性を表す。右下の数値は同じく簡易化された防御力（DEF）の数値だ。なお、スタートボタンでHPの詳細を表示させるモードに切り替えることができる。





① **名前**
使い魔の名前を表すところ。旧カードで同じ名前のカードなどは、2枚同時に登録できないことを覚えておこう。

② **種族**
その使い魔の種族を表すマークで、シンボルマークの下に種族名が書かれている。デッキ作成時にチェックを。

③ **スキル**
使い魔が持つスキルを表したもの。どんな使い魔でもスキルは最大で三つまでしか持つことができない。

④ **サポートスキル**
使い魔が持つサポートスキルを表したもの。スキルと違い、現時点では最大二つまでとなっている。

⑤ **コスト**
使い魔のコストを表す。丸一つで10、半円で5になる。最大で丸三つのコスト30、最小で丸一つのコスト10まで。

⑥ **レアリティ**
各カードのレアリティ。COMMON、UNCOMMON、RARE、SUPER RAREの4段階のレアリティが存在する。

⑦ **移動速度**
1～4まで4段階の移動速度を表す。当然、多いほど速い。パーティの速度は一番遅いキャラに合わせられる。

⑧ **攻撃力**
使い魔の攻撃力（ATK）とその攻撃属性をあらわす。また無表示は単数攻撃、復が複数攻撃、散が拡散攻撃だ。

⑨ **防御力**
使い魔の防御力（DEF）と弱点をあらわす。この弱点は種族ごとに決まっているので、覚えておくといい。

⑩ **特殊技と特殊技詳細**
表面には使い魔の特殊技の名前のみ書かれているが、裏面にはその特殊技の詳細が書かれている。

⑪ **データ**
使い魔の詳細なデータ。基本的にゲームに影響は無いが、キャラや世界観を知りたいときに目を通そう。

⑫ **フレーバーテキスト**
その使い魔が絡んだ簡単な物語などが書かれている。データ同様に世界観を知りたい人向けの情報だ。

○初めてだから知っておきたい基礎知識

LORD of VERMILION Q&A

これから「ロード オブ ヴァーミリオン Ⅱ」を始めてみようかと思う人のために、基礎となる部分の疑問を解消するぞ！ 本作に興味を持ったら、初プレイ前、後、どちらでもよいからここに目を通しておけば分からなかったことも理解できること間違いなしだ！

”カードがかわいい！”と『LoV Ⅱ』に興味を持った「よるよる」。とはいえ、初めてプレイするゲームなので右も左も分からない状態。と、いうわけで、LoVプレイヤーでもある「age」が、初心者によくある質問に答えつつ本作の基礎を伝授することに。

どれもこれから『LoV Ⅱ』を始める人には覚えておいて損はない内容なので、新しく生まれ変わったこのゲームに興味がある人であれば、一緒に確認して基本を覚えていくといいぞ！

LoVプレイヤー age

前作からプレイしている本誌ライター。LoV以外にも、さまざまなカードゲームをプレイしていた。総プレイ数は約2300試合ほど。IC名は「そろ悶」で前作での称号レベルは15。女性キャラクターが大好きで、LoVでは基本的にデッキには必ず入っているのが特徴？

LoV初心者 よるよる

毎日のように秋葉原に通い「萌え」の道を追及するアルカディアライター。『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』にも見目麗しい女性キャラクターが登場すると聴きつけ、アルカディアカードゲーム部に体験入部することに。趣味が前面に押し出されたデッキを組む予定。



移動と攻撃はどうするのだ？

（クリシュナさんからの質問）

よるよる:あれ？ カードゲームの移動ってカード操作してやるんじゃなかったの？

age: LoVⅡでは、カードを並べた「パーティ」の移動は筐体の左側にある、赤くて丸いレバーを操作するんだ。またカードを動かすことによってキャラクターの向きを操作するわけ。

よるよる:相手に攻撃を当てるのはどうするの？

age:使い魔の前に出てる青いエリアがあるよね？ これの中に敵が入ると自動で攻撃してくれる。だから、攻撃したい敵にカードを向けてこのエリアに敵を入れればOK。



カードの向きは移動する方向とはとくに関係ない。カードを逆に向けた状態でも前進することはできるぞ。



<アルカナストーン>の制圧はどうやんだよ？

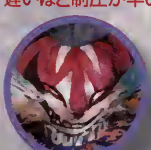
（ウォーロックさんからの質問）

よるよる:チュートリアルやったら、相手が<アルカナストーン>上に乗っていない状態で味方が<アルカナストーン>上に乗ればいいって教わったけど、それだけじゃないの？

age:<アルカナストーン>を制圧するときに、<アルカナストーン>の上に乗っているキャラクターが多いほど相手のゲージを早く減らすことができるんだ。残りタイムの左右にあるゲージがそれぞれの<アルカナストーン>のゲージ残量に対応しているからそこを見るといいよ。あと、パーティの移動速度が遅いほど制圧が早いのも覚えておくといいよ。



タイムアップ寸前など、どうしてもリードが欲しいとき以外、〈アルカナストーン〉の制圧はなるべく四人パーティーで



パーティの入れ替えはどうやるのさ？

（チェシャ猫さんからの質問）

よるよる:デッキを5枚で登録したのはいいんだけどさ、実際に操作できるのって3枚までじゃないですか。残りの2枚はいつ使えばいいの？ こっちのカードも使いたいんだけど……。

age:使用してないカードは、「ストックプレイス」ってところに置くんだけど、これは、自分のパーティが<ゲート>の中に入った状態で入れ替えることができるわけ。なので、使い魔が死滅してパーティメンバーを補充したいときは、素早く帰還して補充するといいよ。そのときは、敵の数も減らした状態で帰還できれば理想だけどね。



味方がやられたら〈ゲート〉に帰還して素早くパーティチェンジ！ 素早く再出撃して敵の動きに備えるといいだろう。



特殊技ってガンガン使えるのー？

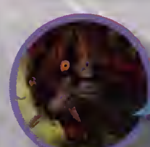
（ブラウニーさんからの質問）

よるよる:[フェアリー]とかの特殊技ってすぐ使えるけど、これってほかも同じなの？

age:特殊技のゲージは、コストが高いカードほどたまるのが遅い。つまり、強力なカードは特殊技を使う回数が少ないんだ。つまり連発できないということだから、使いどころをちゃんと見極めて使いたいかな〜。



両方ゲージ0の状態からスタートすると、コストの差で特殊技のゲージのたまる速度はこのぐらいの差が出るのだ。

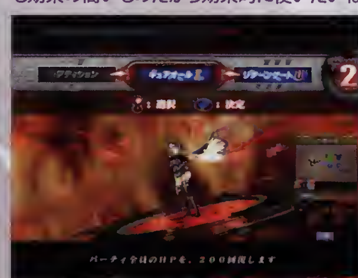


アルティメットスペルって何だ？

（テスカトリポカさんからの質問）

よるよる:アルティメットスペルとかいうのが超強いんだけど、これってどういうものなの？

age:対戦中に各一回だけ使える強力な魔法ってとこかな？ LV1、2、3の三つにそれぞれ使うものを決めておき、対戦中にゲージをためて使用するんだ。どれも効果の高いものだから効果的に使いたいね。



非常に強力なアルティメットスペル。各一回しか使えないので使いどころが重要。ここぞというところで使おう！



ゴバァー!! 属性って何?

（ファイアドラゴンさんからの質問）

よるよる: カード見たら、なんか攻撃と弱点って書いてあるとこにマークがあるんだけどこれ何？

age: これは、各使い魔の攻撃属性とその弱点属性を表すマークなんだ。まず、各使い魔には、5種類の攻撃属性があって、それぞれそのうち一つが攻撃の属性として決められているわけ。

よるよる: ふむふむ。

age: で、弱点ってのは、使い魔の種族ごとに決められてる。その攻撃属性が相手種族の弱点属性なら、大ダメージが与えられるのさ。

よるよる: なるほど。つまり、炎属性の使い魔をたくさん入れると人獣にはダメージを与えやすいってわけか。

age: そういうこと。自分と相手のパーティの弱点を把握するのは大事だよ。

種族と弱点

人獣 →
神族 →
魔種 →
海種 →
不死 →



使い魔との契約って?

（メガトロンさんからの質問）

よるよる: デッキ登録したときに、「主人公の種族を選んでください」っていわれるんだけど、これどういうメリットがあるの？

age: 主人公の種族を、登録している使い魔に合わせることで、その種族の使い魔の能力にボーナスが与えられるのが一番のメリットかな～。

よるよる: じゃぁ、パーティーを組むときに、自分の使い魔の種族をなるべく同じ種族でそろえたほうが良いわけ？

age: その通り。でも、その際に主人公の弱点も使い魔と同じになってしまう点には注意が必要かな？ それをふまえてもボーナスは大きい。



ボーナス0の場合と、6枚同じ種族だった場合では、これだけボーナスに差が出ることに。なるべく種族はそろえよう



スキルとは何だ? ゲートとは? 私の作戦に使えるものなのか?

（ボクオーンさんからの質問）

よるよる: カードに書いてある《サーチ》とか《シールド》って何？

age: こいつは「スキル」ってやつだね。マップを見てもらえればわかるけど、あちこちにマークの入った場所があるでしょ？

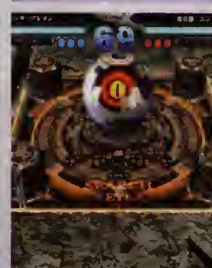
よるよる: ああ、この目の形したマークとかのこと？

age: そうそう。これらは、封印すると試合を有利に進められるんだけど、その、封印と封印の解除を行なうのがスキルの主な役目。《アルカナ》は、＜アルカナストーン＞の制圧速度アップがその効果。下にスキルとサポートスキルの表をまとめたから参考にしてほしい。

スキル	
アルカナ	<アルカナストーン>の制圧速度アップ
シールド	<アルカナストーンシールド>の封印・解除の速度アップ
サーチ	<サーチアイ>の封印・解除速度アップ
ゲート	<ゲート>の封印・解除速度アップ
リペア	あらゆる施設の解除速度アップ

サポートスキル	
ゲージ	発動中はオーバーキル／特殊技ゲージのたまる速度がアップ
レジスト	発動中はクリティカルで受けるダメージが減る
リジェネ	発動中はフィールド内のキャラクターのHPを徐々に回復する
単スマ	発動中はフィールド内の使い魔の単体スマッシュの威力がアップ
複スマ	発動中はフィールド内の使い魔の複数スマッシュの威力がアップ
散スマ	発動中はフィールド内の使い魔の拡散スマッシュの威力がアップ

サーチアイ



これを封印された側は、ミニマップで相手の位置が見えなくなりHPなどのデータも表示されなくなってしまうぞ。

アルカナストーンシールド

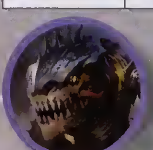


これを封印されると、＜アルカナストーン＞を一度に削られる量がアップする。封印すると制圧で有利に立てるようになる。

ゲート



パーティの出入りをする場所で、封印されると、そこから出撃するのに20秒もかかり、ほかのゲートからの出撃も遅くなる。



スマッシュってどうやるんだー!?

（ドラゴニュートさんからの質問）

よるよる: クリアしたときの評価にスマッシュなんとかってあるんだけど、スマッシュて何さ？

age: これは特定の操作で出せる強力な攻撃だね。やり方は攻撃方法によって違う。右を参照してほしい。



ヒットした瞬間に「SMASH!」と表示されれば成功だ。攻撃力の底上げに大きく役立ってくれるぞ。

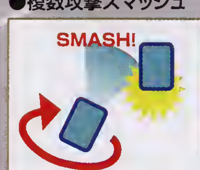
図解スマッシュ!!

単数攻撃は、一定時間カードを同じ向きに向けた後に角度を変えることで、複数攻撃はカードを動かし続けることで、拡散攻撃はカードを一定時間止めた後に左右に水平にカードを動かすことでスマッシュ攻撃が出る。タイミングを覚えよう。

●単体攻撃スマッシュ



●複数攻撃スマッシュ



●拡散攻撃スマッシュ



※詳細は38ページを参照

LoVⅡコラム

トップローダーについて

カードを保護する目的で使われるトップローダー。ゲームによっては使わない人も多いが、『ロードオブ ヴァーミリオン』では使用を推奨したい。というのも、トップローダーを使わずにカードをまとめて操作しているとお互いが重なってしまうことが多く、上に乗ってしまったカードが思った方向に向いてくれないことが多いのだ。そこでこのトップローダーを使えば、カードが重なることがない。公式では、市販品よりも一回り小さいものも発売しているのでチェックしてみよう。





レベルアップしたのだが……？

（エッジさんからの質問）

よるよる：なんかゲーム終了時にレベルアップしたんだけど？

age：このゲームではプレイヤー、使い魔ともに経験値を得ることでレベルが上がっていくんだ。極端な差が出てくるわけじゃないけど、上がったほうが強くなるのは確かかな～。

よるよる：じゃぁ、ストーリーモードをプレイして、少しでも経験値を稼いでレベルを上げたほうが良いのかな？

age：そーゆーこと。



少しでも対戦を有利に進めたいなら、レベルを上げよう！



使い魔カードを入手してハッピーになりたい！

（スリュムさんからの質問）

よるよる：いっぱいカードを集めたいんだけど、どうやったら増えるの？ ［リディア］とか［ロックブーケ］とか［モルガン］とかをパーティーに入れて……。

age：せっかちだな～。使い魔カードはゲームが完全に終了したところで払い出されるんだ。コンティニューしたときは、二戦目が終了した時点でまとめて払い出されるよ。

よるよる：ふ～ん。じゃぁ、コンティニューしてまとめてもらったほうがお得？

age：そだね。

よるよる：こうやってカードを増やして、自分が組みたいパーティーを組んでいくんだね。

age：そう。プレイすればするほどカードが増えていくというのもLoVⅡの魅力の一つでもあるんだよね。

対戦してみた！

●もう極めたね！

よるよる：カードも集まって、スマッシュもできるようになったし、カードの操作も分かった。施設の扱いも分かってきたし、デッキも完成した。もうLoVⅡを極めたね！ 対戦してもageさんに勝てるでしょ！

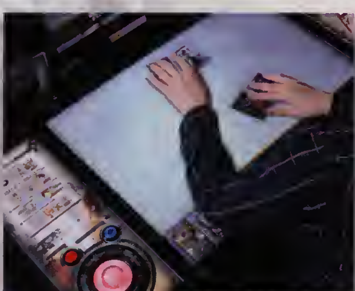
age：いや～、いくらなんでもそれはさすがに気が早くないかな？

よるよる：それなら対戦してみましょうよ！ 軽くひねってあげますよ！

age：え～？ どう考えても無理じゃね？（笑）

よるよる：まぁまぁ、とにかくやってみましょうよ！ すぐ分からせてあげますから！

age：はいはい。（え～、相手は魔種だろうな。だとしたら、まぁ、撃は20コストぐらいの不死デッキ（P013のデッキ）でやってみるか）


まだまだカード操作のおぼつかないよるよるに対して手馴れたage。戦闘で特に差が出てその結果……？

●どういうこと!?

よるよる：ちょっと！ いい感じにボコボコにされたんだけど、どういうこと!? 何もできなかったんだけど!!

age：まぁ、敗因を挙げればキリが無いけど、まずは相手の特殊技をちゃんと覚えてないのが良くなかったかな～、とは思う。

よるよる：っていうと、どういうこと？

age：たとえば、俺のデッキだとこの［モルガン］。こいつの特殊技は<シールド>を封鎖すると効果がアップするんだ。なのに、悠々と<シールド>をお互い封鎖したもんだから、その後のぶつかり合いでかなり押されてしまったってわけ。あとは、［スカルミリョーネ］の特殊技も使われちゃったしね。

よるよる：なるほど。じゃ、どうすればよかった？

age：体勢を整わせると危険だから、速攻を仕掛けて戦闘メインで押し返すのが理想かな～。よるよるさんが使う魔種は戦闘で押してこその種族だしね。


強力な特殊技はその能力を覚えて相手に最大限の効果が発揮されないような立ち回りが必要になってくるぞ。

●全国対戦してみよう！

よるよる：うーむ、なかなか大変だな～。

age：まぁ、さすがに初心者が前作をやり込んでた人といきなり対戦するのは無理があるさ。

よるよる：そうか……。で、こうして店内対戦してみたんだけど、全国対戦ってメリットあるの？

age：そりゃね。いろんな人と対戦できるのは当然として、ランクの近い人とマッチングするから、腕の近い人と切磋琢磨できる。前作で上の階級だった人は、ICを継承するとずっと上のクラスに認定されるから、そういう人とはあまりマッチングされないので安心していいよ。

よるよる：つまり僕だとageさんとは当たらない？

age：そうそう。あとは、三つ集めることで使い魔に経験値を与えられる宝玉ってのがあるんだけど、より効果の高いスペシャル宝玉ってのもがあって、それは全国対戦だけで得ることもできるのさ。

よるよる：なるほど！ 今度は全国デビューだな！



プレイに慣れたら勇気をもってオンラインモードを選択！ 全国各地の猛者たちと真剣勝負を繰り広げよう！

LoVⅡコラム

スターターを強化しよう！

初めてプレイする人は当然スターターパックを購入することになる。ストーリーをプレイするにしても、思い切って対戦をするにしても、スターターのセットからのデッキの強化は必須。スターターのカードはうち2枚が人獣。ここに、付録のPR［パラディン］とそのほかに1～2枚の人獣を加えることができればそこそこ戦えるようになる。LoV初心者にはうってつけだ。



今号に付いているPR［パラディン］はオススメのカードだ。範囲内のDEFを大幅にアップする特殊能力を持っている上、スターターとの親和性も高いのだ。

キラ仕様のカード付き!!

LoVⅡスターター発売中!!

スターターを買うのならば『公式スターターガイド』を購入するのがオススメだ。このガイドブックではLoVを初めてプレイする人が必要とする情報が分かりやすく解説されているのだ。さらにスターターカードがキラ仕様となっており、このカードはこのスターターガイドを購入することでしか入手できないのだ。これから始めたい人にはまさにうってつけの“ガイドブック”なのだ。



ゲームを始める前に、これだけは理解しておきたい！

「デッキ」を作るってどういうこと？

『ロード オブ ヴァーミリオンII』をプレイするうえで必須となる「デッキ」。ここではその基本的な概念と、作り方のちょっとしたコツを伝授！ カードがそろったらコレを参考にデッキを作ってみよう！

Text:age

デッキって何？

デッキとは、複数枚のカードで構成されたカードセットのことだ。ゲーム内で設定された一定のルールに基づき、カードを組み合わせてデッキを作ることが、ゲームプレイの第一歩だ。デッキの組み合わせは千差万別。いろいろなデッキを作ってみよう！



このように、手足となる使い魔のカードを複数登録して対戦にいどむ。さまざまな組み合わせを試し、自分に合ったデッキを探してプレイしよう！

使い魔のコストって何？

●コストと強さ

使い魔に設定されているコスト。これはそのまま使い魔の強さを表すものだと思っていい。基本的にはコストの高い使い魔ほど強くなる。

ATK、DEFだけでなく、HPも同様。コスト10が450で、コストが5高くなるたびに10増えるので、コストが10と30では強さに大きな差ができるのだ。



この丸一つでコストが10。半円が5になる。これらが多い使い魔ほどコストが高く強いということ。初めて見るカードはチェックしておこう。

●登録は90コストまで！

デッキの中にコストの高い使い魔を多く入れればいい、というわけではない。デッキとして登録できる使い魔は、それらのコストを合計して90コストまでとなっている。これを超えて登録することはできないので注意！ 90コスト内でできるだけ強い組み合わせを探そう！

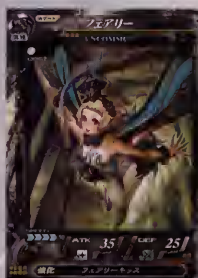


90コスト未満でもデッキは登録できるが、その分弱いので、90コストぴったり使い切りたい。カードが増えたらとりあえず何でも入れていこう。

種族をそろえると良いことがある？

各カードに設定された種族。これらはなるべくデッキ内で同じ種族でそろえたい。もちろん、必ずしも全部同じ種族にする必要は無いが、それでも、何枚かは同じ種族にしたほうがお徳なのだ。

なぜかというと、デッキ登録時に「主人公の種族」を決めることになるのだが、このとき、同じ種族のカードを多く入れて、その種族に主人公の種族を決定すると、その種族の使い魔に、ATK、DEF、HPのボーナスが付くのだ。また、防具には、特定の種族の能力にボーナスが付くものがあり、種族をそろえることでその恩恵を多く受けることができるのだ。

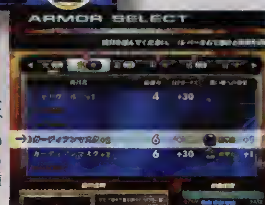




さらに、魔種の［フェアリー］、今号の付録・人獣の［パラディン］のように、それらと同一の種族であった場合、特殊技の効果が上昇する使い魔もいる。それらを使うときは、種族をなるべくそろえたい。



6枚同じ種族にすれば、これだけの恩恵を受けることができる。意外と馬鹿にできない数値だ。能力の底上げに役立ってくれるだろう。



防具のボーナスも、全員同じ種族ならカードの全てに恩恵があるのだ。強力な防具を持っているなら、ぜひとも種族をそろえたい。

パーティーは四人まで！

いざデッキを登録したとして、実際にパーティを組んで戦場に出られるのは主人公を含めて四人までとなる。残りの使い魔はストックプレイスで待機することになるぞ。

ゲーム中は、デッキ登録した使い魔を状況に応じて使い分けながらプレイすることになる。各能力を生かす組み合わせを考えてみるといいだろう。



四人以上出そうとしても、×マークが表示されて出撃はできない。あわてて操作して四人以上出さないように気をつけよう！

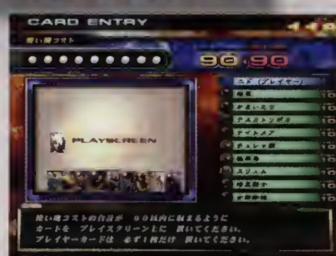
カードは3～6枚で登録しよう！

左記のように、パーティを構成するメンバーは主人公を除けば3体まで。そのため、パーティごとの能力をなるべく強くしたい場合に、デッキは3～6枚で作るのが安定だ。と、いうのも、例えば8枚デッキを作ったとき、相手が6枚デッキだった場合、枚数が多い分、出撃時のパーティ総コストが相手に劣ることが多く、どうしても戦闘で不利になりやすい。そのため、90コスト分を2パーティで分割しやすい6枚までの編成が安定といえる。

なお、デッキの枚数を減らせば、そのぶん個々のコストが高くなる。戦力は高くなるのだが、戦闘で押されて一度全滅してしまうと、その直後は三人以下で出撃しなくてはならなくなるため、圧倒的に不利な状態になってしまうことも。その場合は全滅しないように慎重なプレイが必要になるぞ。



たった3枚で構成されたデッキは、個々の能力が非常に高いので、うまく使いこなせば意外な強さを発揮してくれるが、上級者向きだ。



もちろん、9枚でデッキを構成するのもアリだが、難度は非常に高い。ゲームに慣れてきたら遊んでみるのもいいが、これも上級者向き。

デッキに入れるカードの組み合わせかたを覚えよう!

デッキを作る際、コストを合計したときに90になるようなパターンを覚えておけば、比較的簡単にデッキを組むことができる。そうすることで、使いたいカードができたときに、それを軸にしてほかにどのカードをデッキに組み込めるか、すぐに考えるクセを付けておこう。

例えば、「30コストの神族［オーディン］を使いたい」といったときに、「6枚だと●●と○○もデッキに入れられるかな？」、「5枚だと△△や□□も入れられるな〜」といった感じである。右で、6枚と5枚でデッキを組む場合の代表的なコスト配分例を挙げるので参考にしてほしい。



右のパターンのように、高コストを軸としたデッキパターンが一般的だが、コストを平均的に振り分けたこんなデッキもアリ。いろいろ試して自分に向いたデッキを探そう!

使い魔と属性って何?

使い魔には、それぞ「炎」、「撃」、「闇」、「雷」、「光」という5種類の「攻撃属性」というものが決められている。これは、使い魔の種族ごとに決められた「弱点属性」と密接に関係しており、攻撃属性が相手の弱点属性と同じだった場合、攻撃時に大ダメージを与えられるのだ。このため、自身のデッキに相手の弱点となり得る属性が多いと、戦闘を有利に運べるのだ。しかし、攻撃属性が偏りすぎると、特定の種族に対して弱くなってしまうことにもつながる。ゲームに慣れたら、なるべく攻撃属性を満遍なくそろえたい。右に例を挙げるので、デッキを作るときの参考にしてほしい。



属性を考慮したほうがいいとはいえ、やはり使い手の好みも重要。女性使い魔を多く集めたこんなデッキを作ってしまうのも決して悪いことではない。足りない攻撃属性はデッキへの「愛」でカバー!?

●コストパターン組み合わせ例



25+20+15+(10×3)=90



30+15+15+(10×3)=90



30+20+(15×2)+10=90



25+(20×2)+15+10=90

例①6枚デッキ（魔種）



	25コスト		25コスト
	30コスト		主人公+10コスト

例②5枚デッキ（不死）



	30コスト		25コスト
	20コスト		主人公+15コスト

これから『LoV II』を始めたい人に向けて

超っ早種族選びチャート

「LoVII」をこれから始めたいと思う方。アナタは実に運がいい。手っ取り早く種族を決めてあげるよ。いや、でも本気にされても……とか。

Text:チキンマサラ(カレー味)

START

前作の『LoV』をプレイしている、またはプレイしていた。

新人向けとかいいつつ、いきなり偽初心者を振るいにかけてみます。いや、でも素直に答えちゃうと面白くないかも。NOがオススメ!



YES → イイヨイイヨー そのまま続けてね♪ / NO → スクエニのRPGといえば、やはり『FF』である。

イイヨイイヨー そのまま続けてね♪

これまで『LoV』を遊んできたなら、お気に入りの種族があるでしょう。ならば何も言うことはありません。いきなり最初の設問で終わっちまうのがイヤなら、今度はNOを選んでみてね。

スクエニのRPGといえば、やはり『FF』である。

『LoVII』には『FFIV』のカードがあることはご存知ですよね。その辺りを深読みして選んでみるといいのではないでしょうか。それともアナタは『ロマサガ』派?

YES → タイトルやジャンルによらず、「斬新な初代」よりも「完成度の高い2作目」の方が好きである。 / NO → 自分は選ばれた人間であり、特別な能力を持っている(いた)。

タイトルやジャンルによらず、「斬新な初代」よりも「完成度の高い2作目」の方が好きである。

例外もありますが、ゲームの人気は2作目で爆発することが多いんです。『グラディウス』とか『ヴァンパイア』とか……ちと古い? その法則からすれば本作から始めるしか無い!

YES → 来世は人間とはかけはなれた生命体を希望する。 / NO → 不老不死に憧れている。それも漠然とではなく本気で。

自分の能力名は、漢字(含ルビ付)ではなく、すべてカタカナである。

自分の能力名とかスタンド名とかまで考えはじめると、少し行き過ぎな気もしますが、それも許容範囲。だんだん、というか全然『LoVII』に関係無くなってきてるかも。

YES → 神族 / NO → パーティーを組むなら回復役は必須である。

自分は選ばれた人間であり、特別な能力を持っている(いた)。

だれもが、というと語弊があるかもしれませんが、思春期にはありがちです。やがてそこに気恥ずかしさを感じますが、最終的にはそれもいい思い出になりますから。

YES → 自分の能力名は、漢字(含ルビ付)ではなく、すべてカタカナである。 / NO → ゾンビの精製方法を知っている(うろ覚えでも可)。

来世は人間とはかけはなれた生命体を希望する。

哺乳類ならまだしも、昆虫とか下等生物には人間みたいな意識はあるんでしょうかね? 世界の見え方が違うのは間違い無いでしょう。興味が沸いてこないですか!?

YES → 不老不死に憧れている。それも漠然とではなく本気で。 / NO → 人獣

人獣

多分一番普通の感性です

ある意味正統派。人間大好きっ子のアナタには、スタンダードな人獣がオススメです。『FFIV』のキャラクターカードにも人獣が多いですしね。獣っぽい人たちも居ますが、人語を解しそうなので意思疎通は図れると思います。



パーティーを組むなら回復役は必須である。

RPGをプレイする場合で考えると、ほとんどの人がYESな気がします。ゾンビの作り方とかも普通は知らないし。そう考えると、かなり誘導尋問くさいとちょっと後悔。

YES → 神族 / NO → 魔種

ゾンビの精製方法を知っている(うろ覚えでも可)。

アナログのRPG……いわゆるテーブルトークRPGをやったことがあれば、見聞した記憶のある人もそれなりに居るのでは? モンスターの本とかもけっこうあったしね。

YES → 不死 / NO → パーティーを組むなら回復役は必須である。

不老不死に憧れている。それも漠然とではなく本気で。

基本無理なんですが、夢は持ち続けたいものです。ファンタジーには何百歳も生きる種族とかいますけど、ああいうのがうらやましいかどうか? と置き換えられますね。

YES → ゾンビの精製方法を知っている(うろ覚えでも可)。 / NO → 海種

海種

グレートクラーケン万歳!

最初は「海(魚)と山(肉)はどっちが好き?」とか「釣りが趣味ですか?」という質問もあったのですが、それって捕食側な上にわざとらしいのでやめました。人間じゃなくて不老不死でもないから海種、というのも結構安直ですが。



神族

神に選ばれし貴方へ

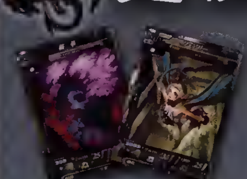
あくまでイメージなんですが、神々しいジョブには、カタカナの技名や能力名が多い気がするんですよね。内藤さんとか。スクエニのRPGは『FF』の設問にNOと答えた人は、大半がここに流れてくるように仕向けています。



魔種

邪気眼が発動するかも!

テストプレイをした結果、やはり魔種にたどり着く人は非常に少ないという統計が出ました。でも、人気がある種族なので決してマイノリティってわけじゃないですよ。そこに我慢がならない人は、もういっぺん最初からやり直しましょう。



不死

初死貫徹を目指そう

ファイヤーバードの血とか、マーメイドの肉とかいろいろありますが、UMAを捜すよりも、医学や薬学を勉強した方が近道かも。死なない/死ねないではなく、死ぬけど蘇る方です。アナタは、今までに何回死にましたか?



カードは立派な財産!

COLUMN

カード収集あれこれ

これからカードゲームを始める人もそうでない人も、カードの扱い方や収集の知識を覚えておいて損は無い。それによって得をすることだってあるのだから。

Text/age

カードはあなたの資産です!!

どうも! ライターのageです。今回は『LoV II』特集ということで、その目玉ともいえる、ゲームプレイ時の必須アイテムである「カードの取り扱い」などについて、アーケードカードゲームのプレイ暦が比較的長い自分が、簡単に解説します。

人によってはその方がプレイしやすいからと、排出された状態そのままでカードを使う人も居るが、俺なんかはできるだけ保護して大事に使いたいな～と思うタイプ。

やっぱり、破損や万が一の事態に備えるなら、なるべく傷か付かないように使いたいと思うわけで。カードの状態が良ければ、使わなくなった場合にイザとなったらトレードにも使えるしね。

そんなわけで、このコーナーではカードゲームプレイヤーには「自身の財産」ともいえるカードを保護する基本的な方法と、ついでにその財産を増やす方法をいくつか簡単に紹介しちゃいます! アーケードカードゲーム初心者の方は必見ですよ!!



ズラリ並んだカードたち。どう扱うかはプレイヤー次第だが、なるべく大事にしたい。

カードを守る"あの手この手"

その① カードスリーブをフル活用!

まずは「カードスリーブ」と呼ばれるアイテム。ほとんどのアーケードカードゲームでは、メインユニット(筐体付近の自販機)で販売されている。

これは、カードよりやや大きめのサイズの透明な袋のようなもの。カードを保護できる上に、その中にカードを入れてもゲームのプレイには支障が無い便利な小道具ですな。

最低でもこれに入れてプレイしておけば、よほど激しくカードを操作しない限り、カードに大きな傷が付くことは無くなるはず。

値段もそれほど高くないので、1セットぐらいは用意しておいて決して損はしないはず!



市販されているカードスリーブに入れ、さらに専用のスリーブを重ねて二重に保護するのもアリ。安心してプレイできるぞ。

その② 貴重なカードはガッチリガード

カードを保護する道具として、「トップローダー」と呼ばれるものも存在する。これは、プラスチックでできたケースで、スリーブに入れた状態でカードを入れることもできる丈夫な保護用アイテム。

いろいろなな種類があるのだが、そのほとんどが透明なプラスチック系素材で作られており、カードを中に入れたままでもゲームをプレイできるようになっている。

カードスリーブに入れただけの場合よりも全体的に(サイズ、厚さなど)かさばってしまうこともあるが、丈夫な素材だけあって「カード保護」という点では折り紙付き。種類もいろいろあるので、カードの保護を万全にしたいなら入手するべきだ。



ここまでガッチリ守れば、カードに傷は付かない。



トップローダー一つとっても、多くの種類が存在するぞ。

欲しいカードがあるときには!?

その① トレードをしよう!

トレードとは「物々交換」のこと。不要なカードを、それを欲しがる人と交換することで、効果的に資産を活用できる。お店に設置してある掲示板を利用したり、直接声をかけたり、ネットを使ったりと、方法はいろいろある。ここで注意したいのが、相手に失礼のないようにすること。お互い気分よくトレードして交流の輪を広げるため、最低限の礼儀を持って行動したい。まずは、ネットなどでルールやマナーをチェックしよう。



それぞれ価値が近しいカード同士、あるいはカードの価値に合わせて複数のカードを用意してトレードを持ちかけるのが基本。価値が釣り合わないことの無いよう、事前にレート(カードにどの程度の価値があるか)はチェックしておきたい。レートはネットでも調べられるぞ。

その② リサイクルボックスも忘れずに!

多くの店舗に設置されている「リサイクルボックス」と呼ばれるカード入れ。これは、その店で遊んだプレイヤーが不要になったカードを入れて、ほかの人に利用してもらうための箱。もし、自分の欲しいカードがコモンなど比較的入手難度の低いものであれば、まずはココをチェックして入っていないか見てみるのもアリ。

始めたばかりであれば、手持ちのカードが少ないため、お世話になることは多いと思われる。



リサイクルボックスに入れてくれるプレイヤーは、親切で提供してくれている。ありがたく使わせてもらおう。また、ダブリなどで自分に不要となったカードを入れる余裕があれば、ほかの人の助けになる場合もある。自分がお世話になったお礼に、余分なカードを入れておこう。



人獣

fan114注目使い魔五選

ここが面白いよ人獣

人獣は魔種と並ぶ戦闘特化型の種族で、ATK & SPEEDの数値が高い使い魔が多く、ダメージ系の特殊技や敵の能力を下げる特殊技を持つ使い魔も豊富。戦闘をとことん楽しみたいというプレイヤーにオススメの種族だ。また、今回から新たに追加されたサポートスキルを持つ使い魔も多いので、より戦闘で優位に立ちやすい。

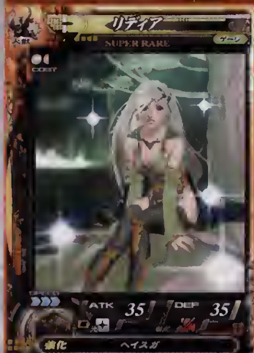
しかし、フィールドスキルを持つ使い魔が少ないので、施設を絡めた立ち回りでは分が悪い。移動速度が速い使い魔が多いことも手伝って、〈アルカナストーン〉の制圧合戦は局面を見極めて慎重に判断しないと、たちまち不利になってしまうので注意しよう。スキルの乏しさを補ってくれる〔アウェイク〕系か、〔シーリング〕系のアルティメットスペル（以下US）との相性が良いので、不安があるのなら迷わず選択していこう。また、戦闘で有利な〔サクリファイス〕や〔キュアオール〕系のUSも確実な戦果を期待できる。

その他の要素では、他の種族に比べてFFⅣ・ロマサガ2・MTGからのゲストキャラクターが多いのが人獣の魅力だ。しかも、いずれも有力候補となるキャラクターばかり。中でも［ノエル］は完全に新規の特殊技を持っており、ユニークさも兼ね備えているぞ。ただし、その分レアリティが高いものが多いので、一通りそろえるまでに時間がかかることがネックだ（泣）。

相性の良いアルティメットスペル	アウェイク系	シーリング系	サクリファイス系
	キュアオール系	—	—

ここに注目

長所 15コスト相応の速さでゲージが溜まる「ヘイスガ」が強力！
短所 DEFは低めなので、体力管理には細心の注意を！



リディア

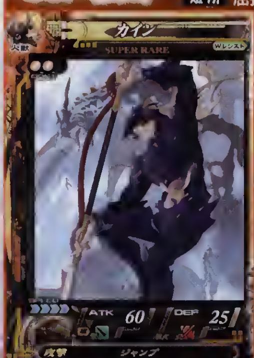
とにかく15コストの溜まる速さで撃てる「ヘイスガ」が強力。人獣デッキには無くてはならない存在だ。［カイン］や［エッジ］など、ATKが高い複数攻撃の使い魔との相性が抜群。自身が複数攻撃である点もポイントが高い。スキルこそ持たないが、それを補ってあまりある存在感を発揮してくれるぞ。サポートスキルの『ゲージ』も地味ながら効果が大きく、〈ゲート〉内においても心強い。

特殊技範囲



ここに注目

長所 高いATKとレベル制の単体ダメージ「ジャンプ」は本物だ！
短所 屈指のDEFの低さを誇るので、基本的には後方に配置。



カイン

コスト相応の溜まる速さで撃てるレベル制の単体ダメージ技「ジャンプ」は魔種に対して絶大な効果を発揮。レベル4まで溜めれば少し魔種を撫でた後に撃つだけで死滅に追い込める。ATKが高いので、魔種以外に対しても有効なダメージソースとして期待できるぞ。DEFが極めて低く、完全に尖ったパラメータなので、敵から集中攻撃を受けないよう、少しでも体力が減ったら味方を盾にしよう。

特殊技範囲



ここに注目

長所 高ATKとレベル制ダメージ技で海種を圧倒!!
短所 高コストながらDEFの低さには要注意。



エッジ

複数攻撃ながらATK70と破格の数値の［エッジ］。特殊技にレベル制の全体ダメージ技である「らいじん」も備え、［エッジ］単体で海種対策が可能。とはいえ、これだけ攻撃シフトなため、DEFは35と、25コストキャラの中ではダントツの低さ。敵の攻撃を集中的に受けないよう巧みに位置取りしつつ攻撃を仕掛けなければならない。また、レベル制の特殊技も考慮して極力死滅させないようにしよう。

特殊技範囲



ここに注目

長所 高ATKの使い魔を複数攻撃に変換し、殲滅力を底上げ！
短所 不安要素は種族特有のDEFの低さ。扱いは慎重に！



野生語りのガラク

「踏み荒らし」で高ATKor敵弱点属性の単体攻撃使い魔を複数攻撃にし、殲滅力を飛躍的に上げるのが狙い。攻撃速度が単体攻撃のまま複数の敵にダメージを与えられるようになり、さらに弱点が噛み合うことで計り知れない効果が期待できる。まだ見ぬカードや今後の追加カード次第ではさらなる輝きを放つことだろう。［リディア］、［カイン］らと同様DEFは低めなので残りHPには気を配ろう。

特殊技範囲



ここに注目

長所 ほぼ毎戦闘時に撃てる「猫の微笑み」で戦闘をサポート！
短所 パラメータはコスト相応の能力なので、過信は禁物。



チェシャ猫

範囲内の敵ATKを下げる「猫の微笑み」は10コスト相当の速度でゲージが溜まるため、開幕はもちろん、敵と交戦するタイミング毎に撃てる状況が多い。DEFが低い人獣にとって、敵から受けるダメージを軽減できることは大きな意味を持つ。ATKダウンの効果は直値ではなくパーセントで軽減されるので、敵がATKを上げれば上げるほどその効果は大きく、どのタイミングでも頼っていける。

特殊技範囲



etc. 人獣 カードギャラリー

極楽鳥



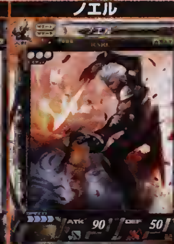
ロックフーケ



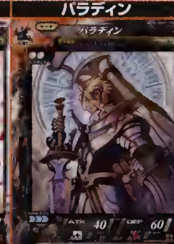
ブラウニー



ノエル



パラディン



ウォーロック



トリフィド



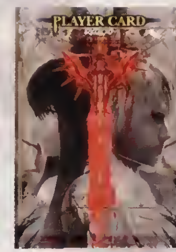
人獣SAMPLE DECK-❶

FFⅣゲストキャラメインデッキ

デッキのコンセプトはただひたすらに戦闘で敵を圧倒してアドバンテージを取るという至ってシンプルなもの。しかし、シンプルがゆえに大きなミスも許されず、エクセレントにも気をつけなければならないので確実な状況判断と戦闘技術を磨く必要がある。スキルが極端に乏しいことから、施設を封印されると厳しい戦いを強いられるため、施設封印はさせないように。アルティメットスペルで一気に封印されてしまう可能性も考慮すると、〔アウェイク〕は必須だろう。ほかに持っていきたいアルティメットスペルは、戦闘強化に繋がる〔サクリファイス〕&〔キュアオール〕系。また、制圧勝負も頭に入れるなら〔シーリング〕系も悪くない。

ファーストパーティは[リディア]＋[チェシャ猫]＋[カイン]or[エッジ]が理想。即ぶつかられると「ヘイスガ」が溜まる前に半壊してしまうので、「猫の微笑」で時間を稼ぎ、「ヘイスガ」で畳み掛けよう。[カイン]を連れて行ったなら、レベル上げもかねて引き際に「ジャンプ」を撃ちたいところ。セカンドは状況次第。[リディア]or[チェシャ猫]&[カイン]or[エッジ]の組み合わせであれば戦闘で五分以上にできる可能性が高いので意識したい。





プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
リディア	-	[ゲージ]	複	
カイン	-	[Wレジスト]	複	
エッジ	-	[Wリジェネ]	複	
ウォーロック	[サーチ]	-	散	
チェシャ猫	-	[ゲージ]		

○ このデッキの狙いどころ



勝負どころでの最強パーティは、やはり[カイン]、[リディア]、[エッジ]。全員特殊技ゲージが溜まっており、[カイン]&[エッジ]の技レベルが上がっていれば、破壊力はすさまじいぞ!!

× このデッキのNG行動



エクセレントを取られてしまうと、3体で出撃しなければならなくなる。戦闘および制圧の両方で不利になってしまう。DEFは皆低いので、体力管理と戦闘時の配置には注意。

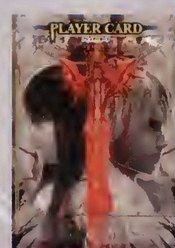
人獣SAMPLE DECK-❷

アーティラリーデッキ

[ノエル]の「月影」で戦場を混沌へと陥れるというユーモア溢れるデッキだ。「月影」の効果的な使い方は、主に〈アルカナ〉近辺での攻防。敵が制圧阻止に来るような状況や、敵の制圧を阻止しにいくような状況が望ましく、そういったタイミングで「月影」を撃てば、必然的に敵の妨害をすることができるわけだ。もちろん味方も危険に陥るものの、月影は敵との距離に応じていくつかのパターンがあるので、それらを把握すれば避けやすくなるはずだ。うまく戦術に組み込もう。通常の戦闘では[リディア]と[チェシャ猫]の強化&妨害コンビを主軸に、勝負どころでは[野生語りのガラク]の「踏み荒らし」とのコンボで一気に殲滅を狙いたい。耐え時では[パラディン]の「ランパート」が活躍してくれる。〈シールド〉封印にのみ注意して敵を戦闘で殲滅・かく乱したい。

余談だが、SPEEDダウンやパーティロック系の特殊技を持つ使い魔がいれば「月影」はより実践的にとなる。神族の[ワグナス]と不死の[クジンシー]など、任意に敵の移動を制限できる使い魔と組み合わせて使ってみるのも面白いだろう。





プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
リディア	-	[ゲージ]	複	
ノエル	[Wゲート] [Wサーチ]	[W複スマ]		
野生語りのガラク	-	-	複	
パラディン	[サーチ]	[Wレジスト]		
チェシャ猫	-	[ゲージ]		

○ このデッキの狙いどころ



敵がこちらの〈アルカナ〉制圧を止めに来たなら……「月影」をお見舞いしてやろう。パターンを把握して、できる限りノーダメージで凌ぎ、「月影」後の戦闘で有利に運べ!

× このデッキのNG行動



敵に[ワグナス]や[クジンシー]など、移動を妨害できる使い魔がいる場合、「月影」の使用は慎重に。味方のSPEEDを制限され、味方にばかり被害が及ぶことも。

小ネタ [ノエル]の「月影」は近距離で発動させることで、最大4回のアーティラリーを落とすことができる。
また、どの場所で撃っても1回は必ず落とせるので、〈アルカナストーン〉制圧合戦中に落としてやれ!



神族

fan114注目使い魔五選

ここに注目
長所 「ムーンライト」で無理矢理局面を打破すべし！！
短所 自身が撤退するため、戦果が出せないと大きなリスクに。



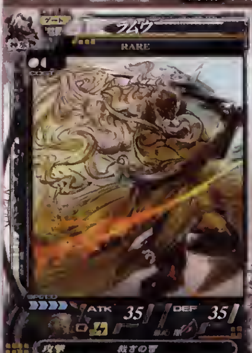
ルナ

特殊技の「ムーンライト」は使用後に自身が死滅するという大きなデメリットはあるが、その効果は十分な見返りを期待できる。敵の弱点属性を突ける複数攻撃使い魔に使うのが最も効果的で、移動速度ダウンの特殊技と組み合わせれば、エクセレントを取ることも難しくない。最低でも仕切り直しを狙えるのが強い。特殊技の性質上、種族縛りが無いので、客将としても非常に優秀な使い魔だ。

特殊技範囲



ここに注目
長所 レベルを上げやすい「裁きの雷」が強力！！
短所 パラメータは低いので体力管理を怠るな。



ラムウ

なんといっても特筆すべきは15コストの溜まる早さで使える、レベル制全体ダメージ技の「裁きの雷」。レベル4まで育てるのが容易なので、デッキの中でも重要なダメージソースとして期待できる。特に、弱点属性の海種に対しての説得力は本物。[ラムウ]だけでもある程度対応できるだろう。ATK、DEFが共に低いので、特殊技のレベルがリセットされてしまう死滅には注意。

特殊技範囲



ここに注目
長所 高い能力値とレベル制単体ダメージ技が魅力！
短所 特に無し。



オーディン

前作でも神族デッキの軸として活躍した［オーディン］がさらなるパワーアップをして再登場！ 30コストの溜まりにしては威力が低めだった全体ダメージ技の「斬鉄剣」が、より短いチャージ時間で撃てるようになり、さらにレベル制の単体ダメージ技となって生まれ変わった。パラメータも30コストに恥じぬ高さを誇り、死滅しにくいので、「斬鉄剣」のレベルも上げやすいといえる。パラメータ・特殊技共に文句ナシだ！

特殊技範囲



ここが面白いよ神族

バランス型の神族は、戦闘・逃げ・制圧と、すべてを万能にこなし、勝負できる土壌が多い。とはいえ、それぞれ特化型の種族と真正面からぶつかっては分が悪いので、引き出しをフルに使っての立ち回りが必要となる。特殊技の面では単体ダメージ技を持つ使い魔が多いのが特徴。主人公のオーバーキル＋単体ダメージ技を持つ使い魔が２体いるパーティなら、その中の一人でも弱点を突いていればすぐさま敵を死滅に追い込めるので、戦場での数的有利を出しやすい。

〈アルカナストーン〉の割り合いでは数的有利がものを言うので、戦闘でまともにぶつかっては勝てない相手に対して有効。うまくいけば有利な状況に、最悪でも仕切りなおしにできるぞ。ほかに、敵の〈ゲート〉帰還時にかかる時間を延長させる、敵の移動速度を下げるものなど、敵の移動を妨げる特殊技を持つ使い魔も存在するため、コンセプトの異なった幅広いデッキを組むことができる。

また、フィールドスキルの《ゲート》や《サーチ》を持つ使い魔も豊富で、それらの施設封印を絡めた戦術はお家芸。〈ゲート〉を二つ閉めて、〔シーリングU で〕施設全封印！ といった夢のコンボも夢ではない。

全種族の中でも、４速の使い魔が圧倒的に多いので、颯爽と戦場を駆けて敵を翻弄し、あらゆる立ち回りを駆使して戦いたいというプレイヤーにオススメだ。

相性の良いアルティメットスペル			
	サクリファイス系	シーリング系	アウェイク系
	リザレクション系	アディション系	リターンゲート系

ここに注目
長所 ギ○スの最終進化系!? 笑顔がたまらない!!
短所 ギガ○系なのにあまりに実践的!! (え



スリュム

新生神族期待の新人とはコイツのことだ!! 見た目はただのギガ……っごほん！ だが、いよいよ必須といっても過言ではない能力を備えて登場。ここにくるまで……長かったな（泣）ギガ……ごほん！ げふん！ 特殊技は「ハッピースマイル」。一見、人を馬鹿にしたようなスリュムのイラストにマッチしすぎる絶妙ネーミングだが、敵はその笑顔に油断し、攻撃力を落としてしまう。溜まる速度も早く、あらゆる局面で確実に役立ってくれるぞ。

特殊技範囲



ここに注目
長所 「夢幻監獄」で多様な戦術を組み立てよう！
短所 一人で魔種を狩るには少々心もとないか。



アスラ

「夢幻監獄」は、範囲内に敵が１体でもいれば敵の〈ゲート〉への退却時間を延長させる特殊技。技をかけてからの効果時間も長めに設定されており、ほぼ確実にその効果を発揮してくれる。主な用途は、敵の退却時間を延長させることによって時間的有利な状況を生み出すことと、敵を逃がさずにエクセレントを狙うことと、大きく分けて二つ。刻々と移り変わる局面での最適な状況判断をして敵を翻弄しよう。

特殊技範囲



etc.

神族 カードギャラリー

セラの天使



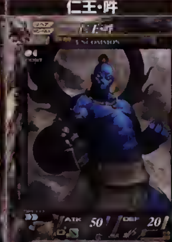
サルカン・ヴォル



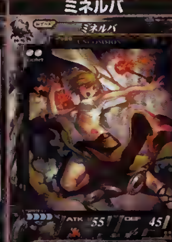
クリシュナ



仁王・吽



ミネルバ



グリンブルスティ



ワグナス



神族SAMPLE DECK-①

回復ピンダメデッキ

基本的なコンセプトは、デッキ名にもある通り単体ダメージ技（以下ピンダメ）を駆使して各個撃破を狙い、移動速度の利を活かして敵の体勢を崩した後は退いて回復し、戦線維持を図ろう。敵が帰還しなければならない間にこちらは敵〈アルカナ〉を制圧しているので、その分のリードが生きる。ヒット&アウェイを常に意識し、無理しすぎない程度に敵を翻弄しよう。ただし、5枚デッキなのでもちろんエクセレントは取られてはならない。《Wアルカナ》のスキルを持つ［グリンブルスティ］は時間稼ぎ要因。体制が崩れた時でも、基本的に相手は《Wアルカナ》を無視はできないので、敵を自身に引き付けることができる。また、それ以外にも最後の最後で〈アルカナ〉が互いに一つになった時でも逆転を狙えるのが大きい。USは、戦線維持を助長してくれる〔キュアオール〕系は言うまでもなく相性抜群。また、ゲート封印を狙いやすいので、2個ゲートを封印し、〔シーリングU〕で全封印といった強力コンボも有効だ。ほかにもワンチャンスを狙える〔アディション〕系も悪くない。［グリンブルスティ］を召喚できる状態に調整すれば、相手はおいそれと〈アルカナ〉制圧に向かえないので、牽制にも最適だぞ。





プレイヤー武器属性



主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
オーディン	[Wゲート]	[レジスト]		雷
ミネルバ	[Wゲート]	-		炎
セラの天使	[Wゲート]	-		光
スリュム	[ゲート]	-	散	撃
グリンブルスティ	[Wアルカナ] [Wゲート]	[複スマ]		撃

○ このデッキの狙いどころ



無駄に戦闘をするのではなく、ピンダメで敵を各個撃破したら、速度差を活かして〈アルカナ〉制圧へ向かえ！

× このデッキのNG行動



回復役の［セラの天使］を狙われないよう注意。なるべく後衛に配置させ、攻撃に参加させつつ狙いを絞らせないようにしたい。

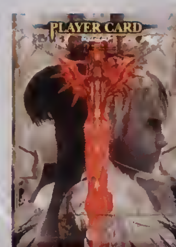
神族SAMPLE DECK-②

神族6枚複スマデッキ

複数攻撃持ちの使い魔が多いので、まとめて動かし、複数スマッシュを確実に当てて戦闘に望もう。コンセプトは、苦手な敵パーティの時には［ルナ］でなんとかし、基本は［ワグナス］を軸に戦闘・逃げ・制圧のすべてを駆使してアドバンテージを狙う。光属性は［ワグナス］、雷属性は［ラムウ］、撃属性は［仁王］、炎属性は主人公と、同種以外の複数攻撃を完備しているので、敵の弱点属性に応じて「ムーンライト」を任意の使い魔にかけてごまかせるぞ。［ワグナス］の「サイコバインド」と組み合わせればエクセレントも難しくない。

USは［ルナ］の死滅をフォローできる〔アディション〕系が悪くない。［グリンブルスティ］も控えているため、調整次第で制圧絡みにも発展させることができる。〔アディション〕は〈ゲート〉内の生存している使い魔を呼び出すので、わざと〈ゲート〉内で死滅中の使い魔をフィールド上に出して復活カウントを停止させておけば、ある程度意図通りの使い魔をフィールドに呼び出せることも覚えておこう。複数攻撃の使い魔が多いので、〔サクリファイス〕系も相性がいいだろう。





プレイヤー武器属性



主人公スピード

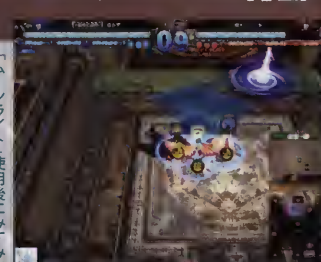
使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
ワグナス	[ゲート]	[単スマ]	複	光
ラムウ	[ゲート]	-	複	雷
仁王・吽	[リペア] [Wシールド]	-	複	撃
ルナ	-	[単スマ]	複	炎
スリュム	[ゲート]	-	散	撃
クリシュナ	[Wゲート]	-		光

○ このデッキの狙いどころ



いけそうなら「ムーンライト」で強化してエクセレントを狙おう。［ルナ］の死滅に見合った戦果を意識すべし！

× このデッキのNG行動



「ムーンライト」使用後にみすみす敵を逃がしてしまうと、状況をただ悪化させてしまうので注意。

小ネタ スペースの関係上入れられなかったが、［ワグナス］も注目使い魔の一人。30コストもなると、そのスペックは説得力大。しかもレベル制のダメージ+移動速度ダウンの「サイコバインド」が頼れるぞ。



魔種

fan114注目使い魔五選

ここが面白いよ魔種

人獣と対を成す戦闘種族である魔種。ATKを上げる特殊技を持つ使い魔が豊富に存在し、戦闘メインの立ち回りで敵を圧倒する種族だ。ひたすらに戦闘によるアドバンテージを取って試合を制したい！ というプレイヤーにオススメ。また、人獣に比べるとスキルもそれなりに豊富なことから、〈シールド〉などを絡めた立ち回りで相手を戦闘に付き合わせることもできるため、戦術の幅は意外にも広い。10コストながらパーティ全体のATKを上昇させる「フェアリーキッス」を持つアンコモンの［フェアリー］がほぼすべてのデッキに入ってくるのも特徴の一つだろう。前作でいうところの［サキュバス］だ。［フェアリー］はアンコモンなので手に入りやすいため、序盤からデッキを組みやすいのがポイント。まずは是が非でも［フェアリー］を手に入れよう。そういった点からも、初心者から上級者まで幅広い層にオススメできる種族だ。

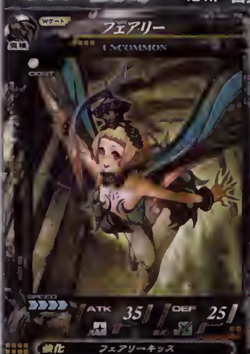
ドラゴン系の使い魔や、ゲスト使い魔の関係上、20コスト以上の枠に炎属性の使い魔が多いのも特徴。当然、炎の弱点属性である人獣も魔種に対しての対策は怠らないため、戦闘種族同士、人獣との仁義なき戦いも楽しめるだろう（笑）。

戦闘特化である魔種は、〔サクリファイス〕系＆〔キュアオール〕系とすこぶる相性が良い。また、魔種は6枚型になることが多く、〔アディション〕系も悪く無さそうだ。

相性の良いアルティメットスペル	サクリファイス系	キュアオール系	アディション系

ここに注目

長所 溜まりの早い全体強化「フェアリーキッス」が強力！
短所 自身のパラメータは低いので、防御面では難アリ。



フェアリー

魔種デッキには絶対必須となる使い魔。特筆すべきは何といっても、全体のATKを上昇させる技ながら、10コストの溜まり時間で撃てる「フェアリーキッス」。開幕はもちろん、あらゆる状況でバンバン撃っていけるので頼りになる。能力的には標準値だが、『Wゲート』と4速という点で優秀。他の光属性の使い魔とのコストバランスも絶妙なので、デッキコンセプトが異なっても魔種デッキには確定で組み込まれるだろう。

特殊技範囲



ここに注目

長所 敵の攻撃力を下げて局地戦を有利に導く。
短所 スキル系統が一切ないので、完全に戦闘要員だ！



桜華

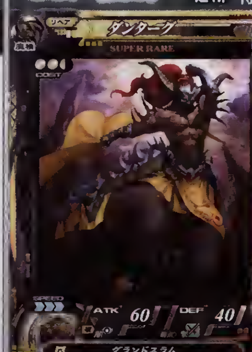
［フェアリー］と並んでいずれのパーティに入っていても安定した活躍をしてくれる［桜華］。溜まりの早い「花吹雪」で範囲内の敵全体のATKを下げ、敵から受けるダメージを減少させることができるので、DEFの低めな魔種のサポート役として活躍してくれる。また、自身が雷属性の複数攻撃なので、いざという時には対海種の〔サクリファイス〕要員にもなりえるぞ。10コスト分以上の働きを期待できるだろう。

特殊技範囲



ここに注目

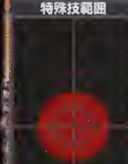
長所 主力ながら施設回復面でも頼りになるぞ！
短所 特に無し。



ダンターグ

前作の［レオナール］と同じポジションだが、［ダンターグ］は《リペア》のスキルを持っており、〈サーチ〉・〈シールド〉・〈ゲート〉の全施設を回復することができる点でより優秀だ。闇属性の罠であり、ダメージと同時に敵の移動速度を下げる「グランドスラム」も強力。25コストの罠の範囲は、ぴったり置けばアルカナストーンサークルをすっぽり包むことができるので、敵にHITさせる可能性が非常に高い。魔種デッキの中軸となる筆頭候補だ。

特殊技範囲



ここに注目

長所 待機中でも『複スマ』のサポートスキルでカバー！
短所 とにかく脆いので体力管理は必須。



テスカトリポカ

全体を強化できる［フェアリー］に対し、こちらは単体強化。単体であることと、ATKの上昇値は低いものの、代わりに効果時間は長め。［フェアリー］と組み合わせて敵の弱点属性を突いた使い魔を超強化すれば、その効果は絶大だ。〈ゲート〉内にいる状態でも、サポートスキルの『複スマ』でフィールドに出ている複数攻撃使い魔を強化してくれる点も地味ながら大きい。DEFは［フェアリー］以下なので、真っ先に狙われないような配置を心掛けよう。

特殊技範囲



ここに注目

長所 レベル4まで溜めやすい「点津風」が超優秀！
短所 やはりコスト相応に脆いので死滅に注意。



かまいたち

地味ながら、この［かまいたち］には要注目。現時点で、10コストの溜まる早さ＆レベル制全体ダメージ技を持つ使い魔は全種族を通して［かまいたち］のみ。短いチャージ時間ですぐに撃てるので、レベル4まで育てるのも容易。自身のパラメータが低いので、死滅しやすい点はあるものの、［フェアリー］と［かまいたち］で不死を攻略できる可能性を秘めている。デッキの残りパーツ次第では十分選択肢に入るだろう。

特殊技範囲

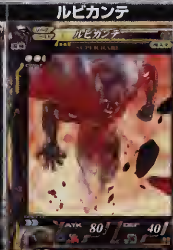


etc. 魔種 カードギャラリー

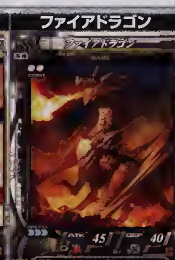
九尾の狐



ルビカンテ



ファイアドラゴン



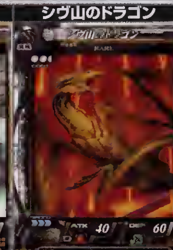
ダークアリス



バルバリシア



シヴ山のドラゴン



ニコル・ボーラス



魔種SAMPLE DECK-❶

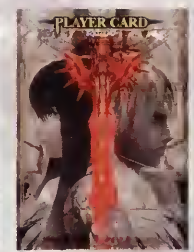
魔種6枚 ダンタークデッキ

3速の戦闘特化キャラながら《リペア》を持つという破格のスペックを誇る［ダンターグ］を軸としたデッキ。安定感のある6枚で、属性バランスも優れている。最も配分コストが低いのは炎だが、DEFの低い人獣が相手なら、［ファイアドラゴン］のATKをひたすら上昇させて対抗すれば十分互角に渡り合えるだろう。10コストの使い魔がいずれも使いやすく優秀な特殊技を所持しているので、最低コストとなる30コスト＋主人公のパーティでもそう簡単に負けはしない。積極的に戦闘を仕掛け、一気に畳み掛けてリードを奪っていこう。

《シールド》要員がいないので、制圧勝負は得意ではないが、［ダンターグ］の《リペア》で解除できるので悪くともほぼ五分の状況に持っていけるのもポイントだ。

必須アルティメットスペルといえるのが〔サクリファイス〕。［ダンターグ］、［ファイアドラゴン］、［桜華］と複数攻撃がそろっているので、それぞれの弱点を持つ種族戦では頼りになる。また、試合を通してここぞという時に戦闘を有利にサポートしてくれる〔キュアオール〕系も確実に役立ってくれるだろう。





プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
ダンターグ	[リペア]	-	複	
ファイアドラゴン	-	-	複	
九尾の狐	[サーチ]	-	散	
フェアリー	[Wゲート]	-		
テスカトリポカ	-	[複スマ]		
桜華	-	-	複	

○ このデッキの狙いどころ



「フェアリーキッス」と「黒曜石の魔力」で敵の弱点属性を突いた使い魔を強化して一気に殲滅しよう。

✕ このデッキのNG行動



［ダンターグ］を倒された次のターンで〈シールド〉を封印されると少々厄介。敵のデッキや狙いも見定めろ！

魔種SAMPLE DECK-❷

2枚看板デッキ

こちらはFF Ⅳからのゲスト参戦キャラで魔種に属する［ルビカンテ］と［バルバリシア］の25コストコンビを中軸とした6枚デッキ。［ルビカンテ］、［バルバリシア］共に単体ダメージ攻撃の特殊技を持っており、「かえんりゅう」はATKダウン、「ミールストーム」はDEFダウンの付加効果も持っている。各個撃破を狙う場合、「ミールストーム」でDEFを下げた後に「かえんりゅう」、主人公の「オーバーキル」を放とう。勝負どころでは［ルビカンテ］＆［バルバリシア］を前衛に置き、［フェアリー］で強化しつつ敵を壊滅に追い込み、そのまま〈シールド〉を封印してアドバンテージを取ろう。割いたコストもさることながら、10コストの使い魔が2体なので対不死が少々不安だが、［かまいたち］の「天津風」はレベル制の全体ダメージ技。10コストなので溜まりが早く、レベルを上げやすいので、体力管理に気を配ってきっちりレベル4まで育て上げよう。［フェアリー］の存在もあって、いい形にもっていければ不死に対しても十二分に渡り合えるだろう。他の種族に対しては「フェアリーキッス」＋「黒曜石の魔力」で敵の弱点属性を持つ使い魔を強化することで戦闘を制することができるはずだ。





プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
バルバリシア	[ゲート]	-	複	
ルビカンテ	[リペア] [シールド]	[複スマ]	散	
フェアリー	[Wゲート]	-		
テスカトリポカ	-	[複スマ]		
かまいたち	-	[リジェネ]		
桜華	-	-	複	

○ このデッキの狙いどころ



課題となる不死戦。［かまいたち］の「天津風」レベル4があればこの通り、大きなプレッシャーを与えられるぞ。

✕ このデッキのNG行動



神族の中で優秀な撃属性使い魔に〈サクリファイス〉を使われると厳しい状況を強いられる。それ以外の使い魔を落とせ！

小ネタ 2枚看板デッキはサポートスキルの選択に余地がある。制圧中に「リジェネ」を、［バルバリシア］がパーティにいる場合には戦闘時に「複スマ」を発動させるなど、状況を見極めて活用しよう。



海種

fan114注目使い魔五選

ここが面白いよ海種

４速の使い魔と２速の使い魔が豊富な海種。速度を統一してデッキを組むのが困難なため、若干のクセがある。とはいえ、それが弱さに繋がるわけではなく、当然２速の使い魔はスキルに富むし、優秀な特殊技を持つ者も多く、デッキとしては統一しにくいが、パーティ単位で見れば十二分に強い形に仕上げることができるぞ。特殊技は強化・妨害・回復・攻撃と、万遍なくそろっているので、パーティの組み方によってさまざまな戦術を展開できる。ひとクセあるデッキが好きなプレイヤーにオススメな種族だ。

海種デッキの中核を担うことが多くなりそうなのは、[ナキサワメ]と[ヤクシニー]の２体。両者共に戦闘特化の特殊技を所持しており、共存することも可能。大抵のデッキにはどちらか１体は組み込まれそうだ。[ヤクシニー]はコモンなので、手に入りやすい分、序盤は［ヤクシニー］を軸にしたデッキが多いだろう。

USは最も多くの種類を活用できる種族だといえる。《アルカナ》持ちが存在することと、足の遅さを考慮すると、〔リターンゲート〕や〔クイックドライブ〕といった特殊なUSも悪くないし、〔サクリファイス〕や〔キュアオール〕といった使用頻度が高くなりそうな王道のUSも当然頼っていける。USゲージ１本消費で〈サーチ〉を封印できる〔シーリング〕も[ヤクシニー]との相性が良く、一つの有効な戦略として覚えておきたい。

相性の良いアルティメットスペル			
	リターンゲート系	クイックドライブ系	サクリファイス系
	キュアオール系	シーリング系	―

ここに注目
長所 「時送りの舞い」の速攻で敵を各個撃破。
短所 特に無し。



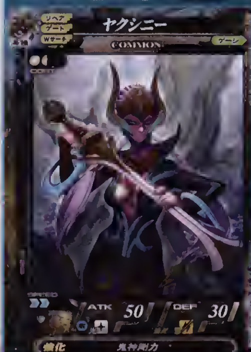
ナキサワメ

４速、『Wゲート』に加え、バランスのいい能力値を持つので、安定した活躍が期待できる。特筆すべきは、範囲内の味方全員の攻撃速度を上昇させる「時送りの舞い」。溜まりの速さこそ人獣の[リディア]には及ばないが、効果自体はほぼ同一。速度が上がった状態であっても、最速のタイミングであれば単体攻撃のスマッシュも可能なので、狙いを定めてきっちりスマッシュを決めることができれば、凄まじい勢いで敵を各個撃破できるぞ。

特殊技範囲



ここに注目
長所 サーチ封印時の種族号令は超強力！
短所 ２速ながら《シールド》を持たないのが残念。



ヤクシニー

ATKが高めなので、遠くからの散攻撃がいやらしい。範囲内の味方全体のATKを上げる「鬼神剛力」は、〈サーチ〉封印時には飛躍的に効果が上昇するので、試合を通して〈サーチ〉封印は意識したい。ちなみに、USの〔シーリング〕を持っていくことで、開幕から即〈サーチ〉封印＋全体強化のコンボも可能かつ有効なので、覚えておこう。自身が２速なので、移動面では足かせになるが、《シールド》持ちの使い魔と組み合わせてカバーしたい。

特殊技範囲



ここに注目
長所 スマッシュでUSゲージを溜めて味方を強化！
短所 ３速ながら無スキルは少々寂しいか。



水虎

味方のUSゲージの残量に応じてその効果が変化する「ウェポンチャージ」。USゲージが多ければ多いほど味方のATKをより上昇させることができるので、スマッシュを駆使してできる限り効率良くUSゲージを溜めておきたい。10コストなのでパラメータは低めだが、闇の複数攻撃という点は評価が高く、[ナキサワメ]や[エキドナ]とも共存できるコスト＆属性バランスなので、使い勝手がいいぞ。

特殊技範囲



ここに注目
長所 ヒット＆アウェイをしつつ味方を回復。
短所 自身の体力は回復できないので注意。



エキドナ

前作の［みずち］と同じポジションの［エキドナ］。自身を除く、範囲内の味方の体力を回復できる「生命の源」を持ってる。［みずち］と比較すると、移動速度が３なのが少々残念だが、それでもまだまだ回復デッキの核として活躍できるだろう。回復デッキはある程度敵と交戦した後に逃げて〈アルカナストーン〉を制圧しに行く、というのが基本戦術。敵から逃げれるだけの速さが欲しいので、４・３速メインにデッキを組もう。

特殊技範囲



ここに注目
長所 相手を選ばない無敵技「時間のねじれ」が優秀。
短所 攻撃力が低めなのでパンチ力には欠ける。



大気の精霊

複数攻撃ながら「時間のねじれ」で一定時間無敵になれるので、敵の攻撃を無効化しつつ一方的に攻撃できるのが強い。味方の特殊技で攻撃力を強化するなどして、相対的な効果を上げよう。［ヤクシニー］との相性が抜群で、［大気の精霊］が無敵になりつつ前線で敵の攻撃を受け止め、［ヤクシニー］は味方を強化しつつ、後方から散攻撃を行なえるため、非常に有効な戦術を展開できる。光属性のコストバランスも絶妙だ。

特殊技範囲



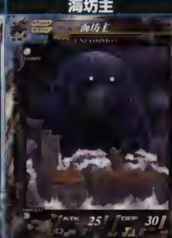
etc.

海種 カードギャラリー

ジェイス・ベレレン



海坊主



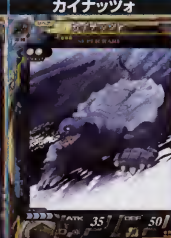
ドラゴニュート



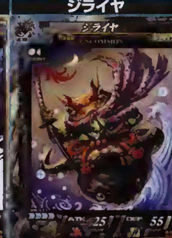
スービエ



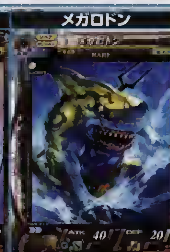
カイナッツォ



ジライヤ



メガロドン



海種SAMPLE DECK-❶

海種バランス6枚デッキ

DEFの低い人獣に対してはATKの高い［ドラゴニュート］で対抗。散攻撃なので、複数攻撃の［エッジ］の攻撃範囲外から一方的に攻撃できる上に、「ドラゴンスケイル」でDEFを上げられるので、炎属性20コストのみとはいえ勝負になるだろう。神族は［ナキサワメ］と［水虎］コンビできっちり対処し、魔種相手は主人公と単体ダメージ技を持つ［メガロドン］を起用。対不死戦は後方支援＆全体強化の［ヤクシニー］と無敵になって敵の攻撃を防いでくれる［大気の精霊］コンビが無類の強さを発揮してくれる。［大気の精霊］は複数攻撃なので、無敵になりながら敵複数体を捕らえることができる。［ヤクシニー］＋［ナキサワメ］で強化していれば不死側は退散を余儀なくされないはずだ。スキルは充実しているので施設絡みの戦術もお手のもの。特に［ヤクシニー］の「鬼神剛力」を強化するためにも〈サーチ〉は積極的に封印したい。

アルティメットスペルは〔クイックドライブ〕系と〔アウェイク〕系以外ならどれも活用方法があるのでコレと決めるのは難しい。開幕速攻を狙って〔シーリング〕は分かりやすくて効果的だ。





プレイヤー武器属性



主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
ナキサワメ	［Wゲート］	-		
ドラゴニュート	［リペア］［ゲート］［Wサーチ］	［単スマ］	散	
ヤクシニー	［リペア］［ゲート］［Wサーチ］	［ゲージ］	散	
大気の精霊	［ゲート］	-	複	
メガロドン	［リペア］［Wシールド］	［散スマ］	散	

○ このデッキの狙いどころ



［ヤクシニー］、［ドラゴニュート］、［大気の精霊］なら、［大気の精霊］を盾にしつつ、強力なダブル散攻撃を仕掛けられるぞ。

× このデッキのNG行動



基本的に2速の使い魔が1体は入るので帰還は遅い。敵陣深く攻め込む場合は味方を死滅させないよう注意しよう。

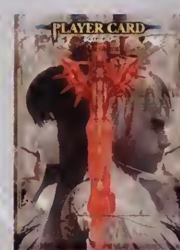
海種SAMPLE DECK-❷

海種5枚スービエデッキ

ロマサガ2より七英雄の一人として参戦となった［スービエ］を軸に組んだ海種デッキ。30コストの［スービエ］はATK70、DEF70と破格の能力を有し、拡散攻撃を持ちながらも前衛・後衛のどちらでも担うことができる。レベル制の特殊技であり、敵全体にダメージを与えつつ、DEFを下げる「メイルシュトローム」も強力で、魔種に対しては効果絶大だ。敵のSPEEDとDEFを下げる［カイナッツオ］の「おおつなみ」と合わせて使えば敵のDEFは紙同然になるので、畳み掛けることができるぞ。

基本的には［スービエ］＋αのパーティで常に出撃したい。［スービエ］さえパーティにいれば戦闘で大幅に不利になることは少ないからだ。必殺のパーティは［スービエ］、［ヤクシニー］、［大気の精霊］。「時間のねじれ」で無敵になった［大気の精霊］を壁にして、［ヤクシニー］の「鬼神剛力」で強化しつつ散攻撃での後方射撃が有効かつ強力だ。もちろん神族戦では［カイナッツオ］と［水虎］のパーティが強いが、基本的には前述のパーティが勝負どころではオススメ。アルティメットスペルは［ヤクシニー］のためにも〔シーリング〕系は必ず持って行きたい。





プレイヤー武器属性



主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
スービエ	［リペア］［Wシールド］	-	散	
カイナッツォ	［リペア］	-	複	
ヤクシニー	［リペア］［ゲート］［Wサーチ］	［ゲージ］	散	
大気の精霊	［ゲート］	-	複	
水虎	-	-	複	

○ このデッキの狙いどころ



「メイルシュトローム」と「おおつなみ」のコンボは見てのとおり、敵のDEFを大幅に下げることができるぞ。

× このデッキのNG行動



対神族＆不死以外で［スービエ］がいないターンは破壊力に欠けるので、無理は禁物。エクセレントはNGだ。

小ネタ ［エキドナ］の「生命の泉」の回復量は固定なので、高DEF高コスト使い魔への効果が高い。機動力があることで敵を翻弄しやすくなるので、3速以上の高コスト使い魔と組み合わせたい。



不死

ここが面白いよ不死

全種族の中でも、施設や特殊技を絡めたトリッキーな戦術を得意とするのがこの不死だ。見た目の印象的に足の遅そうなアンデット系が多いためか、2・3速（特に2速寄り）の使い魔が多く振り分けられている。さらにATKに特化した人獣や魔種とは正反対に、DEF特化の種族になっている。特殊技で異質なものが多いのも特徴で、代表されるのは、味方の姿を消す［リリアナ・ヴェス］の「不可視」や、敵の移動速度を下げ、さらに効果中に敵を死滅させると、敵の復活カウントが増える［クジンシー］の「ソウルスティール」、範囲内の敵の攻撃力を吸収する［スカルミリョーネ］の「のろいのうた」など、ひとクセもふたクセもある特殊技が目白押しだ。透明制圧デッキ（《アルカナ》スキル持ちの使い魔を引きつれ、透明になって敵を欺き、〈アルカナストーン〉を制圧していくデッキ）など、特殊な形のデッキを除けば、不死の基本は〈シールド〉を絡めた立ち回り。しかし、当然敵はそれを阻止しに来るので、必然的に戦闘で優位に立たなければならないため、ATKが低い不死にとって、全体強化を持つ［モルガン］の存在は必要不可欠。まずは［モルガン］ありきでデッキを考えよう。アンコモンなのでそれほど入手困難ではないはずだ。

アルティメットスペルについては、DEFの高さを考慮した〔キュアオール〕系との相性が良い。また、当然ながら〔サクリファイス〕も悪くない。モルガン主体で考えれば〔シーリングI〕および〔シーリングU〕も強いぞ。

相性の良いアルティメットスペル	キュアオール系	サクリファイス系	シーリング系

fan114注目使い魔五選

ここに注目

長所 〈シールド〉封印で味方全体を超強化！
短所 〈シールド〉未封印時は過信しすぎないよう注意。

モルガン



全体強化の「ヒートアップ」を持つ［モルガン］は。ATKが低めになりがちな不死デッキにとって必要不可欠な存在といっても過言ではない。〈シールド〉封印時にはその効果が倍増するので、是が非でも〈シールド〉を封印したい。不死は全体的に足が遅い分、制圧で有利に進めるのが基本戦術であり、使い魔も《シールド》スキルに富む者が多いので、それほど難しくないはずだ。任務さえ完了させられれば、硬くて強い不死軍団の出来上がりだ。

特殊技範囲



ここに注目

長所 神族に対しては絶対的な信頼度を誇るぞ！
短所 特に無し。

ゴルベーザ



30コストにして闇の複数攻撃かつ、レベル制の単体ダメージ技「ダブルメテオ」を持つ［ゴルベーザ］は、対神族戦で無類の強さを発揮。パラメータも高いの前線もまかせられるぞ。［モルガン］などでATKを強化すれば、たちまち神族を撃破および後退させられるだろう。とはいえ、光属性の単体ダメージ技などを絡められ、集中攻撃を受けると［ゴルベーザ］とて危ういので、特殊技のレベルも考えて無理しすぎないように注意。

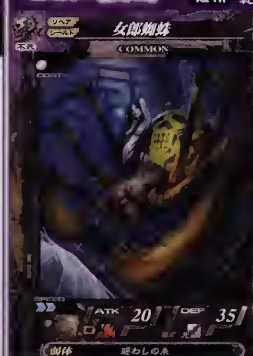
特殊技範囲



ここに注目

長所 溜まりの早い「惑わしの糸」で出鼻を挫け！
短所 範囲はクセがあるのできっちり敵を捕らえるべし。

女郎蜘蛛



範囲内の敵使い魔の特殊技ゲージを減らす「惑わしの糸」。出会いがしらに「惑わしの糸」で実質敵の特殊技を封じ、一方的に特殊技を使って戦闘を優位に導くのが狙い。現実的には敵も警戒してくるため、敵使い魔全員を範囲内に捕らえるのは難しいし、範囲が縦に長い敵の特殊技などは先に撃たれてしまう。そのあたりは割り切って、できる限り特殊技未使用の使い魔を捕らえることに集中しよう。

特殊技範囲



ここに注目

長所 姿を消して敵を翻弄‼
短所 透明中は特殊技ゲージが溜まらないぞ。

リリアナ・ヴェス



範囲内の味方の姿を消す「不可視」。フィールド上の味方の姿はもちろんのこと、ミニマップ上のパーティ範囲も消失するため、敵からは完全に視認できなくなる。時間経過、敵への攻撃、敵施設の封印、敵〈アルカナストーン〉の制圧をすると姿が出現してしまう。また、敵の特殊技の範囲内に入ってしまった場合、何体特殊技の範囲内にいるかどうかの表示で敵にばれてしまい、そのまま特殊技を撃たれると出現してしまうので注意しよう。

特殊技範囲



ここに注目

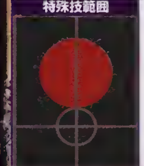
長所 遠距離から攻撃しつつ、敵の動きを妨害。
短所 運が悪いとほとんど妨害にならないことも。

ボクオーン



敵全体を4速にしつつランダム移動をさせる「マリオネット」。敵の移動妨害が目的の技で、〈アルカナストーン〉周りでの攻防でその真価を発揮。アルカナ制圧を阻止しに来た敵にかけて制圧量を稼いだり、〈アルカナストーン〉に向かうのを追いかけてきた敵に使って妨害するのがメイン。あくまでランダムなので、効果をほとんど発揮しないことも。とはいえ、〈アルカナストーン〉を完全に守られるような状況でもワンチャンスあるので価値は十分だ。

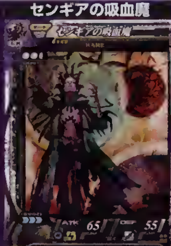
特殊技範囲



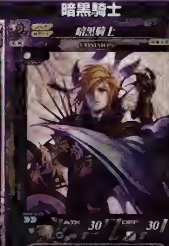
etc.

不死
カード
ギャラリー

センギアの吸血鬼



暗黒騎士



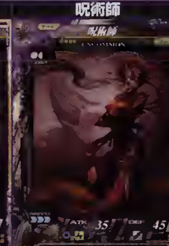
ナイトメア



クジンシー



呪術師



スカルミリョーネ



タナトス

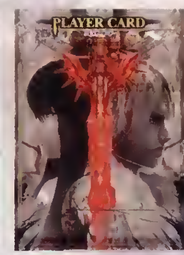


不死SAMPLE DECK-❶

不死5枚 ゴルベーザデッキ

「いいですとも」でお馴染み、FF IVからの参戦となる［ゴルベーザ］を中心に組まれたデッキだ。30コスト相応の高い能力値を持ち、闇の複数攻撃なので対神族戦は彼におまかせ。レベル制の単体ダメージ攻撃である「ダブルメテオ」は、対神族にはもちろんのこと、他種族に対しても各個撃破を狙う際の重要なダメージソースとして頼っていける。デッキ的には比較的王道である戦闘メインの形だ。［ゴルベーザ］、［スカルミリョーネ］、［モルガン］のパーティではない限り、SPEEDが遅いために逃げは不向きだが、［女郎蜘蛛］が《シールド》スキルを持っているため、戦闘と制圧の両方をこなせる。［モルガン］の「ヒートアップ」の効果上昇のためにも〈シールド〉封印をマストにはしたいところ。アルティメットスペルは〔シーリング〕を選択していくといい。敵が〔アウェイク〕を持っている場合には、アルティメットスペルを温存した状態で自力で〈シールド〉や〈サーチ〉を封印して使わせたい。その後ならば〔シーリング〕が生きてくるだろう。魔種相手は厳しいが、「のろいのうた」でATKを上昇させて戦闘を仕掛けつつ、「ダブルメテオ」、「冥界の雷」、「オーバーキル」で各個撃破を狙おう。





プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
ゴルベーザ	[リペア]	-	複	
スカルミリョーネ	[サーチ]	-	複	
モルガン	[Wサーチ]	-		
タナトス	[リペア] [Wサーチ]	[Wレジスト]		
女郎蜘蛛	[リペア] [シールド]	-	複	

○ このデッキの狙いどころ



勝負どころでは［ゴルベーザ］＋［モルガン］＋αのパーティで、「ヒートアップ」で強化しつつ敵を壊滅させろ！

✕ このデッキのNG行動



やはり苦戦を強いられる魔種戦。［スカルミリョーネ］がいないターンでは各個撃破を意識して痛み分けとしたい。

不死SAMPLE DECK-❷

不死制圧妨害デッキ

制圧妨害という名の通り、制圧力と豊富な妨害技で敵を翻弄して勝利するデッキだ。一定量〈シールド〉を封印する［センギアの吸血魔］の「吸血の呪い」と［ボクオーン］&［女郎蜘蛛］の《シールド》スキルを絡めた、〈シールド〉の封印力を武器に制圧勝負を仕掛ける戦術が一つ。もう一つが、敵をランダム移動させる［ボクオーン］の「マリオネット」。敵のSPEEDを低下させ、さらに効果中に死滅させた敵の復活カウントを増やす［クジンシー］の「ソウルスティール」。特殊技ゲージを減らす［女郎蜘蛛］の「惑わしの糸」を巧みに使い分けて妨害しつつ主導権を握る妨害メインの戦術となる。〈シールド〉封印と相性が良く、戦闘を強いられる場面に備え、保険として［モルガン］を組み込んでいる。

15コストの［モルガン］を疲弊させずに戦場に出し続けるのは難しく、［モルガン］がいないターンも当然ある。その状態で戦闘に勝つのは難しいので、できる限り妨害技をうまく使って制圧勝負に持ちこもう。ちなみに、「吸血の呪い」が溜まっている場合、敵が〈シールド〉封印解除をしにくいよう〈サーチ〉側から攻め込むと効果的だ。





プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
ボクオーン	[リペア] [シールド]	[Wリジェネ]	散	
センギアの吸血魔	[サーチ]	-	散	
モルガン	[Wサーチ]	-		
クジンシー	[ゲート]	-	複	
女郎蜘蛛	[リペア] [シールド]	-	複	

○ このデッキの狙いどころ



仮に相手が割り切って互いに残り〈アルカナ〉が1：1の状態にしたとしても、「マリオネット」がうまく決まれば逆転可能！

✕ このデッキのNG行動



このデッキの場合、「ソウルスティール」はあくまで足止め用と割り切ること。無理に戦闘に持ち込むと悲惨なことに。

小ネタ ［リリアナ・ヴェス］の「不可視」の性質上、《アルカナ》スキルを持つ使い魔と組み合わせることで、敵に大きなプレッシャーをかけられる。裏のパーティは戦闘をごまかせるような使い魔で構成したい。

ドリームデッキは作れるか?

原作デッキのススメ!?

茨の道も一歩から

まず先に言っておかなければならないことがある。それは……原作デッキで全国対戦に出撃すること＝茨の道である、ということだ！

というのも、それぞれの作品から参戦しているキャラクターは90コスト内に収まりはするものの、種族の違い、属性バランス、コストの関係上枚数が少ないデッキになる、など、あらゆる制限が行く手を阻むからだ。原作デッキで勝ち越すためには類稀な技術と知識、状況判断力を必要とするだろう。しかし!! それでも我が道を往くというのであれば、私は全力で応援したいと思う!! ここでできる限りの基本知識を身につけ、原作デッキで少しでも勝利の美酒に酔えるようフォローしていくぞ。

原作デッキ全てに共通していえるのは、“ある程度割り切る”ということ。種族バランス、属性バランス的に基本的に不利な種族が2種族程度存在してしまう可能性が高い。しかし、それらは割り切って、勝てればラッキーぐらいに思おう。それよりも、確実に有利〜五分に戦える種族を絞った方が、結果的に勝率の底上げに繋がるはずだ。その時流行している種族＝マッチングする可能性の高い種族をメインに、デッキに組み込む使い魔の属性および特殊技の特性を加味しつつ、最も理想的な属性バランス・デッキに仕上げよう。



いきなり全国対戦ではなく、ストーリーモードで使用感を試してからでも遅くないが、全国対戦で単一原作デッキを使い続けると……!?

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

Romancing Sa·Ga 2
ロマンシング サ・ガ

MAGIC The Gathering

FFⅣ SAMPLE DECK

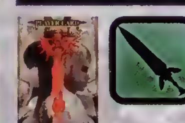
FFⅣ単一デッキ

3作品ある原作デッキの中で、最も安定感がありそうなのがこの『FINAL FANTASY Ⅳ（FFⅣ）』単一4枚デッキ。全使い魔が複数攻撃かつ、戦闘特化の特殊技を持っているので、全種族に対して十分渡りえるだろう。スキルに乏しい人獣組にとって、地味ながら［ゴルベーザ］の《リペア》はうれしいところ。施設封印こそできないものの、解除はできるので、施設封印に対してあまり過敏になることなく、純粋に戦闘を仕掛けていける。対人獣では、［ゴルベーザ］以外弱点に付き合うことなく戦えるので、戦闘技術で上回っていればチャンスあり。対不死は同種である［ゴルベーザ］を盾にしつつ、［リディア］の「ヘイスガ」で対抗すれば勝機を見出せるだろう。神族・魔種・海種に対しては十分に敵の弱点属性を積んでいるので、五分以上の戦いができるはずだ。

ただし、4枚デッキの致命的な弱点である2体撤退に気をつけなければならないのが厳しい。基本的にはひたすらに戦闘を仕掛けるデッキなので、帰還後は相手に〈アルカナ〉制圧を許さない程度にきっちり回復してから出撃しよう。保険としてアルティメットスペルに〔リザレクション〕を持っていくのが安定か。



プレイヤー武器属性



スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
リディア	-	［ゲージ］	複	
カイン	-	［Wレジスト］	複	
エッジ	-	［Wリジェネ］	複	
ゴルベーザ	［リペア］	-	複	

○ このデッキの狙いどころ

2回以上のミスは許されない。特殊技ゲージが3人とも溜まっている状態を作り、ワンチャンスをものにしよう。



× このデッキのNG行動

エクセレントどころか、2体使い魔を死滅させてしまっただけで苦しい展開になってしまう。戦闘技術を磨け！



小ネタ FFⅣ単一デッキは、［ゴルベーザ］以外の三人が紙同然のDEFなので、少しでも気を抜くとたちまち死滅に追い込まれてしまう。特に敵主人公が炎武器の場合には要注意だ。

ロマサガ2 SAMPLE DECK

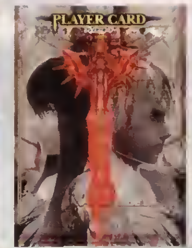
ロマサガ2 単一デッキ

『ロマンシング サ・ガ2（ロマサガ2）』より参戦する七英雄のみで構成されたデッキ。七英雄で組めるパーティは3枚か4枚のどちらか。全てのパターンを加味した上で筆者が選んだのはこの3枚デッキ。しかも、思い切って85コストのデッキで組んでみた。というのも、[ボクオーン] が [ノエル] のパターンだと撃に偏りすぎなので、3種族に勝てなくなってしまう可能性がある。ならばということで、闇属性&制圧強化の名目で[ボクオーン]を投入。

戦闘は[ワグナス]の「サイコバインド」と[スービエ]の「メイルシュトローム」で全体にダメージを与えつつ、高コストならではの高いATKとDEFで押し通る。また、ランダム要素はあるものの、[ボクオーン]の「マリオネット」を用いれば制圧面でも優位に展開できるので、状況に応じて使おう。ちなみに、敵が帰還する際に「マリオネット」を使うのも選択肢としてはアリだ。ランダム移動がうまい具合にハマれば敵の帰還を遅らせることができる。

アルティメットスペルは問答無用で〔キュアオール〕系を持っていこう。戦闘面の強化に〔サクリファイス〕、いざという時の保険になる〔リザレクション〕もいいだろう。



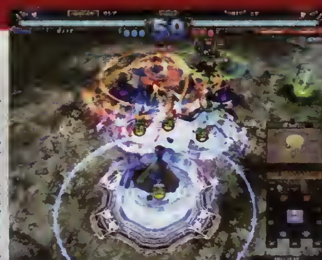


プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
ワグナス	[ゲート]	[単スマ]	複	
ボクオーン	[リペア] [シールド]	[Wリジェネ]	散	
スービエ	[リペア] [Wシールド]	-	散	

○ このデッキの狙いどころ



タイミングを見計らい、戦闘で必ず勝てるシーンを作って、〔キュアオール〕も含めた勝負を仕掛けよう。

× このデッキのNG行動



〔リザレクション〕を持っていかなかった場合、1体でも死滅させられると悲しいことに。引き際を見極めろ!

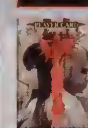
MTG SAMPLE DECK

MTG単一デッキ

『マジック：ザ・ギャザリング（MTG）』から参戦するゲストキャラクターは、他2作品と比べて多く、さまざまな選択肢がある。原作デッキのススメの冒頭で言ったことと反しており、全属性対応と、欲張り感は否めないがここではあえて夢を追ってみよう。途中で厳しいと感じたら主人公の属性を光に変えてみるといい。その場合、魔種は完全に捨てて神族が少々厳しい、といった具合になるだろう。ちなみになぜ光かというと、対神族戦では、[センギアの吸血魔]の〈シールド〉封印分のアドバンテージと、主人公&[サルカンヴォル]&[セラの天使]が弱点を突かれることなく戦えるので、悪くない勝負ができるからだ。

そして、狙うは至ってシンプル。[サルカンヴォル]と[センギアの吸血魔]の高コストコンビの能力値の高さを活かして前衛に配置し、後方に配置した[セラの天使]で回復しつつアドバンテージを取っていくというもの。[野生語りのガラク]の「踏み荒らし」は主人公や[セラの天使]に使うと最も効果的だ。弱点を突いている場合は[サルカンヴォル]と[センギアの吸血魔]にかけてもいいだろう。丁寧に立ち回れば勝機を見出せるはずだぞ!





プレイヤー武器属性

主人公スピード

使い魔名称	スキル	サポート	攻撃	属性
サルカン・ヴォル	[Wサーチ]	-	散	
センギアの吸血魔	[サーチ]	-	散	
セラの天使	[Wゲート]	-		
野生語りのガラク	-	-	複	

○ このデッキの狙いどころ



通常後方射撃が得意な散攻撃持ちとはいえ、高い防御力を有するなら最前線で壁役を兼ねて活躍させよう!

× このデッキのNG行動



忘れてはならないのが4枚デッキであるという点。また、特に[セラの天使]は死滅させられないようにしたい。

小ネタ 前作で登場した90コストのデッキが組める原作デッキでは、特別称号はもらえなかったが、今回は果たして……。仮に用意されていなくとも、ただただ懐かしみ、原作デッキを楽しむべし!!



シングルプレイ用の序盤CPU戦を徹底攻略!

ストーリーモード攻略

第一章:凍てつく大地ラグナロク～第三章:悪夢の王国アンブラソルム

『LoVⅡ』になって、全面的なリニューアルが施されたストーリーモード。ストーリーを含めた詳細データから手強いボスを倒す方法まで、お役立ち情報満載でお届けしていくぞ!!

Text:伊[illegible]

紅蓮の王が目覚めるとき——新たな物語が紐解かれる!

CPU戦を勝ち抜くことによって、重厚な『LoVⅡ』の物語を読み進めるストーリーモード。戦いの舞台となるステージには、それぞれ勝利条件が異なった2種類が存在し、全国対戦とは若干ルールも変わっているので注意したい。ゲーム開始直後は第1章と第2章のみ選択可能だが、各マップを完全クリアすれば新たなマップが解放される。

むろん、対戦デッキはステージで完全固定となるため、各ステージに合わせたデッキ構築&武器セレクトが攻略の基本。ここでは第1章～第3章までの各種データとアドバイスを掲載しておくので、攻略の参考としてもらいたい。





各マップの最後には、攻略性の高いボスが待ち受けている

ステージ構成による勝利条件の違い

通常ステージの場合

勝利条件 アルカナストーンをすべて制圧せよ!

基本的に各章の序盤ステージは、全国対戦モードと同じ構成。勝利条件もアルカナゲージの優劣で、感覚的にCPU対戦ともいえる。唯一の違いは、敵側アルカナに小型使い魔が配置されている点。HPこそ少ないが、復活もするので要注意だ。



1～2発で倒せる強さだが、戦闘時など放置すると思わぬ痛手を受けることに



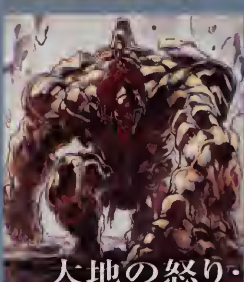
モニュメントに指定された属性が、制圧中のみボスの弱点属性に追加される。

ボスステージの場合

勝利条件 ボスを撃破せよ!

各章の最終ステージは、フィールド形状や専用施設が置かれたボス専用ステージ。原則として敵側アルカナは存在せず、制限時間内にボス本体を倒さなければならない。なお、専用施設のライフモニュメントは、制圧時に弱点属性を増やせる。

第一章 STAGE1 アヴァランの怒れる巨人



大地の怒り・タイタン

リーダー

■DATA

HP:500
ATK:40
DEF:20
属性:闇
弱点:撃
対象:単体

結界を束ねた『封印の塔』の奥深く、決して醒めるはずのない封印の眠りから戦士は目覚めた。『封印の塔』を出た戦士は無惨に破壊されてゆく故郷の王都を見た。激しい地震が街を崩し、炎の海が人々を焼く。破壊の中心に怒れる巨人の姿があった。『大地の怒り・タイタン』——戦士の背後にいつしか軍団が控えていた。かつてアケローン大陸の戦場を共に駆けた『使い魔』たち。進み出るのは懐かしい、全身を甲冑で包んだ『機甲人』ドゥクス。「この3年、そなたが目覚める時を待っていた。なぜならこの軍団を率いられるのはそなただけ…そなたこそは七つの『アルカナ』を全て宿せし真の『ロード』。『紅蓮の王《ロード・オブ・ヴァーミリオン》』なのだ…!」

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
イージー	フェアリー	光	撃	10	1st
	マーチヘア	炎	撃	10	1st
	ブラウニー	雷	炎	15	2nd
	ワーム	雷	炎	10	2nd

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	バイコーン	炎	撃	15	1st
	桜華	雷	撃	10	1st
	マッドオーク	闇	炎	10	2nd
	スカルライダー	撃	光	10	2nd

HP回復を最大限に活用!

ストーリーモードの初戦ステージで、[ウォーロック]&[トリフィド]+[パラディン]の1STパーティなら入れ替え無しで完勝も可能。チュートリアルの延長だと思って、気軽にプレイしてもらって構わない。基本方針としては、1戦ごとに盾役の前衛を入れ替えて戦闘継続。HPが減った段階で、スペルを使えば問題無い。



←アルティメットスヘルは[サクリファイス]&[キュアオール]の定番でOKだ。

→範囲DEF強化の特殊技だが、実際は戦闘中に使われることの方が少ない。

第一章 STAGE2 ノルド街道の雷鳴



裁きの雷・ラムウ

リーダー

■DATA

HP:500
ATK:75
DEF:25
属性:雷
弱点:闇
対象:複数

「遙か北、凍てつく氷河の地「ラグナロク」に真実はある…」『紅蓮の王』の軍団が北方への旅路に出てすでに幾日——古来より多くの旅人と商隊が行き交った「ノルド街道」はいまや死の気配に満ちていた。いくつもの死に絶えた村を見た。見捨てられた街を見た。六人の『ロード』の支配が終わって3年が経つも、世界の傷はまだ癒えていない… それを目にする戦士の胸の痛みを誰が知ろう? 3年前、救おうとして救えなかった世界がそこにある… その時、戦士の眼前を稲妻が走り抜けた。大気の焼ける匂いの中、雷光に包まれた老人の姿を見た。『裁きの雷・ラムウ』——その目に宿る叡智の光は、稲妻と同じく鋭い…

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
イージー	水虎	闇	雷	10	1st
	シーライオン	炎	雷	10	1st
	ドゥルガー	撃	闇	15	2nd
	トリフィド	闇	炎	15	2nd

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	きゅうき	雷	撃	15	1st
	モルガン	炎	光	15	1st
	女郎蜘蛛	炎	光	10	2nd
	朱雀	炎	闇	15	2nd

使い魔を最優先で倒せ!

リーダーのパラメータ強化に加えて、スターター+αだと炎属性の使い魔も多く戦闘で押されやすい。具体的な対策としては、戦闘を終える毎に<ゲート>へ帰還。HP回復&使い魔を入れ替えつつ、再出撃を繰り返すというのが手堅い。なお、<シールド>狙いのユニットも炎属性なので、戦闘中であっても放置しないこと。



←[ラムウ]は後回しにして、弱点属性を持った使い魔の各個撃破が最優先。

→複数対象&レベル付きなので、海種デッキ以外なら気にしなくてもいい。

※記事中の難易度について:表記が無い場合の内容はノーマル対応です

第一章 STAGE3 ラグナロクの魔狼



ボス

■DATA

HP：2500
ATK：表参照
DEF：150
属性：撃
弱点：炎
対象：表参照

「ラグナロク大氷原」――氷河に覆われたこの荒涼の地を「神々の黄昏《ラグナロク》」と最初に呼んだのはいつの時代の何者だったろう？　やがて氷雪の嵐の彼方に、墓標のごとき巨大な塔が姿を現す…　「この地の民の長老が言っていた…　あれこそは「氷河の塔」。古の神々が災厄を封印するために築いた牢獄なのだと…」　かくして『紅蓮の王』は「氷河の塔」の虜囚の前に立った。杭を打たれ、枷を嵌められ、鎖で縛られ、それでも神々に屈することを拒絶し続ける孤高の魔獣。『神殺しの魔狼・フェンリル』――その目に永劫の敵意を宿して『紅蓮の王』を見つめていた…

■攻撃バリエーションDATA

攻撃名称	難易度	ATK	属性	備考
ムーンファング（近距離攻撃）	イージー	40	撃	複数
	ノーマル	60	撃	複数
パイルバレット（遠距離ショット攻撃）	イージー	60	撃	単体
	ノーマル	100	撃	単体
カウンターアタック（スタン後の復帰攻撃）	イージー	80	撃	複数
	ノーマル	150	撃	複数
グレイプニル（特殊技・レーザー攻撃）	イージー	100	撃	複数5HIT
	ノーマル	150	撃	複数5HIT

［フェンリル］が持つ攻撃バリエーションは、遠距離と近距離で2種類ある通常攻撃を含めた全4パターン。いずれのパターンも撃属性で、遠距離ショット攻撃のみ単体対象となっている。ただし、特殊技扱いの「グレイプニル」のみ特殊なHIT判定があって、レーザー1発が複数の対象に対して最大5HIT。うっかり避け損なうと連続HITしてHPが一気に減るので要注意だ。

カウンターアタック



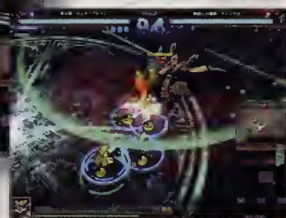
［フェンリル］の場合、ダメージを与え続けることで"スタン状態"を誘発可能。スタン中はすべての攻撃属性がクリティカル扱いで、復帰時に全方位攻撃を繰り出す。カウンターアタック後は、スタート位置へ退却するため、ライフモニュメントを狙える。

スタン誘発で大ダメージ!?

さすがに最初のボス戦とあって、普段の戦闘と同じ要領で問題無し。接近時のショット攻撃と、特殊技のレーザー攻撃をきっちり回避すれば、割と簡単にスタン状態を誘発できる。［フェンリル］に限った話ではないが、ボスが狙う<アルカナストーン>は毎回ランダムで決定される。



←ボスへ接近する際は、進行方向の「パイルバレット」に注意！　1発目が見えたら大きく回り込んで回避だ。



→拡散攻撃であれば、攻撃範囲の外からでも攻撃可能。HPが減ったユニットは、範囲外で待機させよう。

オススメ種族と使い魔カード

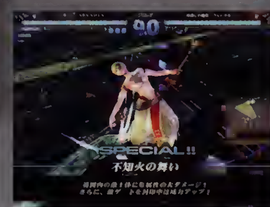
攻撃全般が撃属性なので、基本的に魔種以外の種族デッキがオススメとなる。なお、スターター＋αの獣人デッキだとリーダーの弱点を狙えないため、助っ人の使い魔を投入するといい。



［ミネルバ］

炎属性ダメージの単体対象となる特殊技は、即戦力になる一枚。

［ミネルバ］など弱点属性の特殊技ならスタンを待たずに撃って問題無し！　プレイヤーの武器も炎属性にすれば万全だ。







一方へまとめて避けていけば特に問題無し！

「グレイプニル」の対処法

正面に向かって極太レーザーを撃つので、基本的にユニット全部をまとめて側面へ回り込めばOK！　特殊技のカットインを見えたら盤面のカードを逆向きにして、通常攻撃が出ない状態での回避がセオリーとなる。

第二章 STAGE1 アギーレ環礁の猛き牙



リーダー

■DATA

HP：500
ATK：50
DEF：30
属性：光
弱点：雷
対象：複数

満月の夜、アケローン大陸は血に染まった。遙か西方の強大な独立勢力が「人間」に宣戦布告したのだ。「ドラゴン族」――地上最強の生物たち。六王国の諸都市を踏みにじった彼らは夜明けと共に西方へ去った…　「ドラゴニア」。「竜の巣」と呼ばれる彼らの領域へ…　被害状況を調べ上げたドゥクスは言った。「次の侵攻の時、大陸は『大崩壊』に匹敵する危機を迎える…！」　『紅蓮の王』とその軍団は海路、西方へと向かった。彼らが辿り着いたのは「アギーレ環礁」――要害の地「ドラゴニア」に上陸が可能な唯一の入り江である。突如、海面を割って『紅蓮の王』の前に姿を現すのは三つ首の竜。『猛き海の竜・ウォータードラゴン』――六つの眼のどれひとつとして、慈悲を宿すものはない…

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
イージー	サラスヴァティー	光	雷	10	1st
	カナロア	光	雷	10	1st
	アモン	雷	撃	15	2nd
	エルフ	雷	闇	10	2nd

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	ドラコケンタウロス	炎	雷	15	1st
	アビス	闇	雷	15	1st
	朱雀	炎	闇	15	2nd
	ヘパイストス	雷	闇	10	2nd

拡散攻撃持ちにご用心？

第一章のステージ2と同様、スターター＋αだとリーダーより炎属性の使い魔が厄介なステージ。中でも1STパーティの拡散持ち［ドラゴンケンタウロス］は、後退しながら攻撃する強者だ。基本方針は中央<アルカナストーン>を死守しつつ、戦闘でのエクセレント狙い。ただし、リーダーを先に倒すと逃げられるので注意。



←深追いしないとダメな上、DEFも高く厄介。最低でも雷属性の武器が欲しい



→特殊技は自身のDEF強化。先にHPを減らしておくと戦闘も長引かない。

第二章 STAGE2 竜都の決闘



リーダー

■DATA

HP：500
ATK：65
DEF：35
属性：炎
弱点：撃
対象：複数

何千もの「ドラゴン族」に包囲され、追い詰められた深き谷。『紅蓮の王』とその軍団は息を呑んだ。谷底を覆い尽くすのは何千もの破壊された機会の残骸。『機甲種』――13年前、『大崩壊』の日に地底より出現した太古の機械種族…　しかし3年ほど前、『機甲種』は突如として大陸から姿を消し、その行方を知る者はいなかった…　「『竜の巣』に侵攻したのは『機甲種』だったというのか？」　その時、彼らの頭上に一匹のドラゴンが舞い、高らかに叫んだ。「『紅蓮の王』よ！　「竜都ドラコヴェンテル」へ来るが言い…！　これは大将軍『火焔の闘竜・ファイアドラゴン』からの正統なる決闘の申し入れである！」

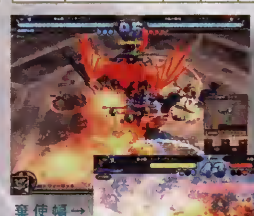
■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
イージー	ヴァンパイア	闇	光	10	1st
	リビングデッド	撃	光	10	1st
	ダークエルフ	闇	撃	10	2nd
	オセロメー	雷	炎	10	2nd

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	ブラウニー	雷	炎	15	1st
	イシス	光	闇	15	1st
	とうてつ	光	炎	15	2nd
	ザントマン	光	撃	15	2nd

リーダーの撃破を最優先！

その名の通りに炎属性＆複数攻撃のリーダーは、スターター＋αの人獣デッキだと相性が最悪。このため、エクセレントを逃しやすくなるとしても、リーダー死滅を最優先にしないと逆に全滅されかねない。幸いなことに光属性持ちの使い魔が多いので、［仁王・吽］や撃属性のオーバーキルで可能な限り早く死滅させていこう。



←先にリーダーさえ倒してしまえば、残った使い魔を全滅させることは難しくない。



→自身のATKを大幅強化する特殊技。使用されたら戦闘放棄して退却しよう。

第二章 STAGE3 竜の墓所に眠る者



深き闇の竜・シャドウドラゴン

ボス

■DATA

HP：30～70
ATK：表参照
DEF：0
属性：表参照
弱点：光
対象：表参照

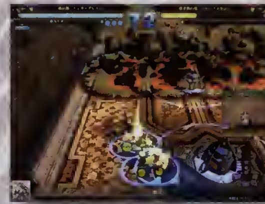
死の匂いが闇に満ちていた… 歴代のドラゴンの長たちの亡骸の眠る場所、「竜の墓所」——今、地の底の通廊には無惨に引き裂かれたドラゴンの長老たちの真新しい亡骸が転がっている… 古い死と新しい死が同居する闇の中、『紅蓮の王』は死を越えてうごめき、瘴気を放つ醜悪なドラゴンと対面した。太古、ドラゴンの王が禁じられた『屍霊術』で生み出し、その禍々しさゆえに墓所に封じられた禁断の竜。『深き闇の竜・シャドウドラゴン』——血の色に燃える巨大な眼には、知性の光があった。見るものを凍りつかせる、邪悪な知性が…

■攻撃バリエーションDATA

攻撃名称	難易度	ATK	属性	備考
ブレスアタック（近距離通常攻撃）	イージー	150	炎	単体
	ノーマル	250	炎	単体
衝撃波×3（近距離ショット攻撃）	イージー	100	闇	単体貫通
	ノーマル	120	闇	単体貫通
カウンターアタック（スタン後の復帰攻撃）	イージー	70	撃	複数
	ノーマル	80	撃	複数
アースウェーブ（特殊技・岩）	イージー	70	撃	複数
	ノーマル	90	撃	複数
アースウェーブ（特殊技・レーザー攻撃）	イージー	20	闇	複数4HIT
	ノーマル	60	闇	複数4HIT

［シャドウドラゴン］の攻撃バリエーションは、攻撃属性の異なった全5パターン。通常攻撃と扱いが同じブレスと衝撃波の2パターンは、パーティの位置でいずれかを決定。ボスの正面ならブレスアタック、ボスの斜め前だと衝撃波を繰り出す。

カウンターアタック



第1章の［フェンリル］とは少し違って、フィールド外へ落とした後の復帰時にカウンターアタックが発生。一定距離を進んでから横2列の岩を落としてくるので、盤上のカードを逆向きにセット。通常攻撃が出ない状態でレバーも使って回避しよう。

足元に注目すれば楽勝!?

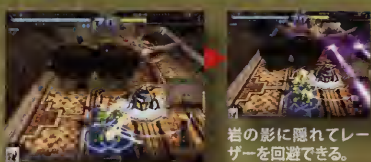
特殊な感じのボス戦だが、「ダメージで後退させ、3回落とせば勝利」の基本ルールと、各種攻撃の回避方法が解れば完全勝利も可能!? パーティの位置取りで決定される通常攻撃は、衝撃波を誘っての回避が基本。準備モーションさえ覚えれば簡単なので、練習して感覚をつかむこと。



←ボスの斜め正面に居れば、衝撃波を誘うことが可能。足を上げて止まる準備モーションが見えたら……、

→盤上のカードを横向きにして、ボス正面で回避。これを繰り返せばダメージを受けずに戦闘を継続可能。

「アースウェーブ」の対処法

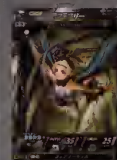


岩の影に隠れてレーザーを回避できる。

最初はちょっと戸惑うかも知れないが、レーザー攻撃の回避方法さえ覚えれば楽勝!? 実は落石で落ちてきた岩がレーザーを防いでくれる壁。つまり落下ポイントの手前にいれば、次のレーザー攻撃にも当たらない。

オススメ種族と使い魔カード

リーダーの攻撃属性と弱点属性だけで考えるのであれば、海種デッキが一番のオススメ種族。衝撃波の回避を考慮した場合は、単体対象の通常攻撃で編成したパーティが最適ともいえる。



［フェアリー］

光属性持ちの全体ATK強化な上に、コスト10とお得な一枚だ。



低コストで繰り返し特殊技を使用可能な優れ者。スターター＋αの獣人デッキでも十分効果を発揮するので即投入。

第三章 STAGE1 ようこそ悪夢の王国へ



嘲笑う従者・チェシャ猫

リーダー

■DATA

HP：500
ATK：70
DEF：25
属性：闇
弱点：炎
対象：単体

その夜、眠りについた子供は朝になっても目覚めなかった… 二つめの朝… 三つめの朝… 四つめの朝にして、人々はようやく異常を自覚した。「これは明らかに攻撃だ… しかしいったい何者が!?」 一滴の血も流れることなく、大陸全土は姿なき敵の手に落ちた… 『紅蓮の王』に鏡の中から語りかける声があった。「英雄くん。子供たちを助けたいなら軍団を連れてついといで。これは「アンブラソルム《影の国》」の支配者偉大なる『悪夢の女王』陛下からの招待状だよ」 鏡へ飛び込んだ『紅蓮の王』を出迎えるのは一匹の猫だった。『嘲笑う従者・チェシャ猫』——浮かべる笑みに宿るのは無邪気な「悪意」だった…

■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
イージー	ゴブリンアーチャー	撃	炎	10	1st
	フェアリー	光	撃	10	1st
	テスカトリポカ	闇	撃	10	2nd
	ヤクシニー	光	雷	15	2nd

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	とうてつ	光	炎	15	1st
	モルガン	炎	光	15	1st
	バックベアード	闇	撃	20	2nd
	かまいたち	光	撃	10	2nd
	こんとん	撃	雷	15	2nd

セオリー重視で問題無し

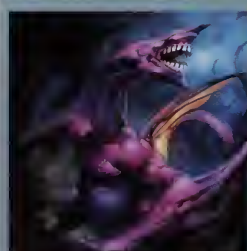
定番カードになりそうな［チェシャ猫］だが、人獣デッキならプレイヤーの武器と［トリフィド］の闇属性付加で優位に戦える。注意ポイントは各パーティにあって、1STなら［モルガン］が個別行動で<サーチアイ>を封印してくるので注意。2NDは使い魔が3体&［こんとん］が拡散持ちなので、他の2体を先に死滅させよう。



←1ST戦は［とうてつ］を死滅させておき、［モルガン］の合流を待って特殊技だ。

→範囲ATK弱体と即戦力な性能。幸いにも相手のDEFが低いため効果は低い。

第三章 STAGE2 ほのぐらき　ゆめのそこ



仄暗き夢の主・ジャバウォック

リーダー

■DATA

HP：550
ATK：80
DEF：30
属性：雷
弱点：撃
対象：単体

するとどうでしょう。めのまに、どこまでもつづくおおきな《らせんかいだん》があらわれたではありませんか。「アリス」はさきにたってかいだんをおりました。「ここは《ゆめのせかい》なの。きをつけることね。《ゆめ》へのたびはそれをみるにんげんのこころへのたびなの」 やみのおくから、ぶきみなわらいごえがきこえてきます。「きをつけて。このさきにおそろしい《てき》がいるわ。『チェシャねこ』があなたの《あくむ》をうばっていったでしょ？ その《あくむ》に『あくむのじょおう』がかたちをあたえたの」 『仄暗き夢の主・ジャバウォック』——「あなたにとってもっともおそろしい《てき》がうまれたわ。それはだれでもない、あなたのなかの《かいぶつ》…」

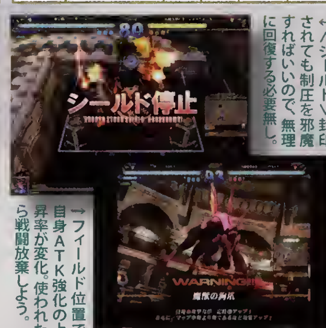
■その他の使い魔DATA

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
イージー	ナイトメア	闇	光	10	1st
	ミネルバ	炎	闇	20	1st
	スノーマン	光	雷	25	2nd
	イフリート	炎	撃	20	2nd

難易度	使い魔の名称	属性	弱点	コスト	備考
ノーマル	ナイトメア	闇	光	10	1st
	チェイサー	雷	炎	20	1st
	カロン	撃	雷	20	2nd
	死神	雷	光	20	2nd
	モルガン	炎	光	15	2nd

退き際の見極めが重要!

<アルカナストーン>の配置こそズレているが、基本方針は同じでOK。単独行動で1ST［ナイトメア］と2ND［カロン］が<シールド>封印を狙ってくるが、基本的に無視していい。それより［モルガン］が厄介で、リーダーの特殊技を併用されると手に負えない状態に。いずれかを使われた場合、一旦退いてから戦闘を仕切り直すこと。



←<シールド>封印されても制圧を邪魔すればいいので、無理に回復する必要無し。

→フィールド位置で自身ATK強化の上昇率が変化。使われたら戦闘放棄しよう。

第三章 STAGE3 悪夢世界の女王



ボス

■DATA

HP：表参照	
ATK：表参照	
DEF：表参照	
属性：表参照	
弱点：表参照	
対象：単体	

ふかいふかい　夢の底
忘れ去られたオモチャ箱
手足のもげたぬいぐるみ
崩れ落ちた積み木の城
ビスク人形の歌はひさしく絶えて
オルゴールのゼンマイを巻くものもいない
ここは世界でもっとも悲しい場所
子供たちの「こわれた夢」が流れ着く岸
『悪夢の女王・ダークアリス』のオモチャ箱

「歓迎するわ、『紅蓮の王』！
そしてもうひとりの「わたし」！
「アリス」と「アリス」が
再会する時が訪れたのよ！」

さあ、鬼ごっこをはじめましょ？

■アリス（小）形態＆攻撃DATA

難易度	分裂回数	HP	ATK	DEF	属性	弱点
イージー	1回目/4分裂	300	50	50	光	撃
	2回目/5分裂	300	50	50	撃	雷
	3回目/6分裂	300	50	50	雷	光
ノーマル	1回目/5分裂	365	60	50	光	撃
	2回目/6分裂	365	60	50	撃	雷
	3回目/7分裂	365	60	50	雷	光

分裂回数はいずれも3回だが、ノーマルの場合は1体ずつ多い。「ジャイアントポーション」は、制限時間内でも2体以下で強制発動する。

■巨大化の制限時間

難易度	制限時間
イージー	20c（60秒）
ノーマル	15c（45秒）

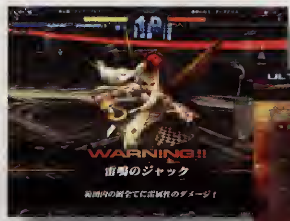
■アリス（大）形態＆攻撃DATA

難易度	残り体数	HP	ATK	DEF	特殊技ATK
イージー	2体以下	600	100	60	150/2回
	3体	900	110	60	160/2回
	4体	1200	120	60	170/2回
	5体以上	1500	130	60	180/2回
ノーマル	2体以下	1000	150	100	180/2回
	3体	1200	170	100	190/2回
	4体	1400	190	100	200/2回
	5体以上	1600	210	100	210/3回

「ジャイアントポーション」で巨大化したアリス（大）は、発動時の残りユニット数で性能が大幅に変化。このため、2体以下の強制発動を狙うことが必須になる。

弱点を突ける編成が重要！

実質的なダメージを与えられる巨大化までに時間が必要な上、攻撃可能時間が限られる厄介なステージ。時間切れを回避するためには、弱点属性でダメージを稼げるパーティ編成が何よりも重要だ。また、分裂と巨大化で別々の戦い方も必要なので、しっかりポイントを覚えること。



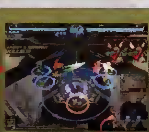
←アリス（小）は手間取ると複数対象のダメージ特殊技を発動。倒されたくないユニットは後方へ下げよう。



→スペルLv.3は時間短縮にもなる〔クイックドライブU〕がオススメ。覚えているなら保険代わりに投入だ。

「合わせ鏡のアリス」の対処法



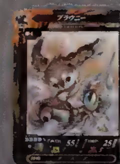


ユニット2体の横並びで進路を妨害できる。

ステージ開始時＆スタン復帰時に発動する分裂効果の特殊技は、中央<アルカナストーン>上部で闘うのがオススメ。この際、施設封印を狙う交差軌道で移動中の2体を正面から足止めすれば、短時間で効率よく死滅可能。

オススメ種族と使い魔カード

スタン毎に攻撃属性が「光→撃→雷」と変化するため、人獣or神族デッキがオススメ。スターターであれば、［トリフィド］を［ブラウニー］などと入れ替えて、2回目の攻撃要員を確保したい。



［ブラウニー］

ATKが高く〔サクリファイス〕で真価を発揮。HP残量には要注意！

25～30コストの雷属性を持つ使い魔があれば楽に戦える。［エッジ］があるなら［チェシャ猫］も抜いて投入しよう。



悪夢の女王・ダークアリス　攻略パターン解説

1回目　強化温存で限界まで粘る

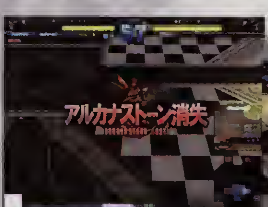
スタート直後は、撃属性主軸の1STパーティで出撃。分裂の対処法で2体を倒し、中央<アルカナストーン>の3体目で巨大化させる。ランダムで<アルカナストーン>を狙うアリス（大）は、詳細マップで移動ルートを確認。「ジャンプ」で全滅まで粘れば、2NDパーティの出会い頭に倒せる。



↓巨大化まで強化は温存。盾役を入れ替えて「ジャンプ」まで耐え抜こう。



↑1STパーティは最低〔仁王・吽〕と撃属性のプレイヤーが必要になる。



↑左側<アルカナストーン>は捨て、「ジャンプ」前に撤退。やり過ごそう。

↓再出撃後の〔サクリファイス〕は早めに使用。ジャンプされたら即撤退。

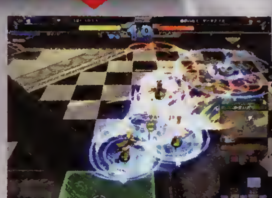


2回目　スペルLv.1で時間短縮

1回目の撃退～退却後は、雷属性持ち使い魔を入れた2NDで再出撃。中央<ゲート>→中央<アルカナ>→<サーチアイ>→右側<アルカナ>の順番でアリス（小）を各個撃破。巨大化は無理に付き合わず、<サーチアイ>回復で退却。「ジャンプ」を回避した後は、〔サクリファイス〕で削っていく。

3回目　キュアオールで戦闘継続

2回目は光属性持ち使い魔を入れた1STで撃退～<シールド>回復。中央<アルカナストーン>制圧を邪魔しつつ2体（<シールド>狙い無視）→中央<ゲート>→<サーチアイ>→右側<アルカナストーン>の順で、〔キュアオール〕を使いつつ各個撃破。後は2回目同様「ジャンプ」回避～再出撃でクリアしよう。



↑ユニットが死滅しそうなら迷わず〔キュアオール〕。特殊技に要注意！

↓余裕があればアリス（大）を即攻撃。ジャンプ前の撤退だけは忘れずに。



《ラビットジャンプ》の対処法

巨大化したアリス（大）へ効率よくダメージを与えるには、「ラビットジャンプ」が発動するまでの約7カウントが勝負。とはいえ、分裂～巨大化を1パーティで連戦した場合は、高コストの使い魔以外だと「ラビットジャンプ」に耐えられない。状況次第で全滅覚悟もありだが、余力を残してのパーティ入れ替えが確実。<ゲート>前でやり過ごせば、再度の入れ替えもスムーズにできる。



↓「ジャンプ」の着地際を攻撃する際は、詳細マップで落下する位置を確認。やり過ごした後は、再度パーティを入れ替えてHPを回復だ。



↑巨大化後は一定時間ごとに特殊技を発動。特殊技発動前に<ゲート>内へ退却すれば、出撃時に<ゲート>前へ「ジャンプ」を誘導できる。

スターターデッキ+αによる攻略動画をeb!TVにて配信！

※視聴無料ですが、動画再生にはパケット通信料がかかります。ご確認の上、動画をお楽しみください

見た目重視か性能重視か!?

装備アイテム解説 Lv.1～Lv.3

装いも新たとなったニド&リシアの初期装備を完全網羅。豊富なカラーバリエーションで自分好みにコーディネートしよう。

Text:伊勢猫

武器アイテムの種類とオーバーキルについて

その種類と付加された攻撃属性によって、パーティにおける役割も変化する重要な要素だ。

プレイヤーが装備可能な武器には、全部で6種類のカテゴリーが存在。それぞれの性能面では、素早く低威力な単体・通常攻撃の片手武器と、若干遅く高威力な複数・通常攻撃の両手武器が存在する。

なお、プレイヤーのDEFを底上げ可能な盾装備は、レイピア、剣、片手斧などの片手武器と併用可能。両手武器だと盾装備を持てず、代わりにATKが倍以上になる。



カテゴリー別に付加属性が6種類、合計で36本の武器をICカードに登録できる。

WEAPON 武器

カテゴリー	Lv.1		Lv.2		Lv.3	
	片手	両手	片手	両手	片手	両手
基本攻撃力	5	15	6	16	7	17
盾装備	○	×	○	×	○	×

盾装備も可能なレイピアor剣が定番のプレイヤー武器。片手斧と両手斧はオーバーキルの性質が入れ替わるので要注意。

片手 レイピア

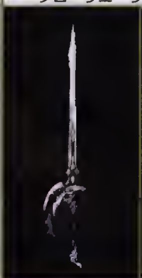
盾	対象	攻撃	オーバーキル	
○	単体	速い	レイスティンガー	単体

Lv.1 スプロートレイピア



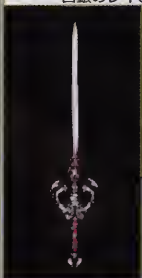
新米騎士のことを指す「スプロート(新芽)」の文字を持つレイピア。騎士になると最初に持たされる。切っ先は細く鋭く、鎧の隙間に剣先が入り込むようなしなやかな剣身になっている。ただし、純度の低い鉄のため折れやすい。

Lv.2 グローリエ・リッター



旧王国時代の「栄光の騎士」と称される5人の騎士のみが持つことを許されたレイピア。多くの古の騎士たちは決闘の名の元に、このレイピアの前に倒れたと伝わる。

Lv.3 白銀のレイピア

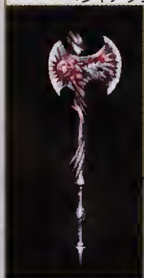


白銀で施された装飾は、旧王国にいた唯一の職人の手によるもの。聖なる力が宿っていると言われる白銀を幾度も鍛えることにより、驚くべき鋭さが出る。軽く、そしてしなやかなこの武器は別名「優美な秋風」と言われる。

両手 両手斧

盾	対象	攻撃	オーバーキル	
×	複数	遅い	ソリッドブレイク	単体

Lv.1 ヘヴィアックス



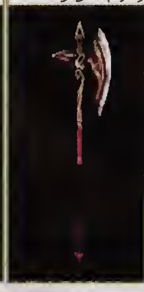
硬度の高い石の塊から削りだした両手斧。その見た目から想像できるように、斧を振るというよりは、石の塊に近くぶつけてなぎ倒す、という表現が適切だろう。

Lv.2 蒼き竜の巨斧



海中深く眠る蒼竜を覚醒させたときに、竜の皮に浮き上がる蒼紋をはぎ取ることにより作られる巨斧。その蒼き刃は触れるものを両断するが、重すぎるのが難点。

Lv.3 グレートアックス



あらゆる金属を練り込み、幾度も鍛えあげることにより完成した珠玉の巨斧。ただ、見た目ほどの重量はなく、振り回すことに向いた作りになっている。

片手 剣

盾	対象	攻撃	オーバーキル	
○	単体	速い	レイジングスラッシュ	単体

Lv.1 紅の剣



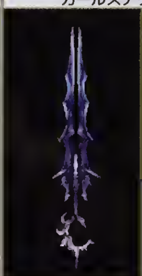
持つ者の力を吸収し、ある程度増幅することが出来ると言われる剣。その朱き剣身は自身の中にある紅蓮の力が映し出している。

Lv.2 滅魔の剣



剣身からむき出している骨は、その剣を鍛え上げしときに封じ込めた魔獣たちのものである。剣を振るたびに轟く音は、封じ込められた魔獣たちの雄叫びだと言われる。

Lv.3 カールスナウト

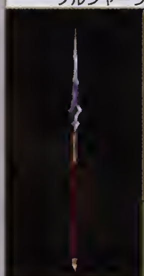


古の世界では、ふた振りあったと伝わっている剣。持つ者は破滅的な力を得る替わりに永劫の闇の呪いを与えられると言われる。

両手 槍

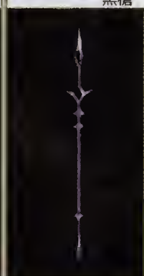
盾	対象	攻撃	オーバーキル	
×	複数	遅い	ウィンドスラスト	複数

Lv.1 ソルジャーランス



旧王国の兵士たちが持っていた、鉄と木を組み合わせた槍。簡単な作りになっており、手入れが楽になっている。丈夫さはあるが攻撃力はそれほどない。

Lv.2 黒槍



東方諸国から流れてきた素材、黒鉄を使用して作られた槍。素材をそのまま打ち出した槍は無骨な作りになっている。

Lv.3 ホーリースピア



神々の祝福を受けた槍。穂先の金属の周りには、聖なる光が放たれている。両手で持つ槍にしては、かなり軽量化されて作られている。

片手 片手斧

盾	対象	攻撃	オーバーキル	
○	単体	速い	グランドクロス	複数

Lv.1 アイアントマホーク



硬度が高いと言われている白い鉄を鋳造して作った簡素な片手斧。斧としての切れ味を追求して作られてはいるが量産をするため個々の鋳造精度は落ちる。

Lv.2 朱き竜の小斧



剣身からむき出している骨は、その剣を鍛え上げしときに封じ込めた魔獣たちのものである。剣を振るたびに轟く音は、封じ込められた魔獣たちの雄叫びだと言われる。

Lv.3 シャイニートマホーク

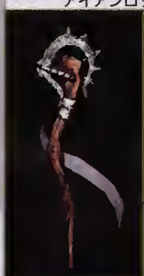


魔法使いたちの魔力を封じ込めた片手斧。刃の上にかかった魔法によって、より鋭くなり、切れ味が数倍に増す。

両手 杖

盾	対象	攻撃	オーバーキル	
×	複数	遅い	バーストショット	複数

Lv.1 アイアンロッド



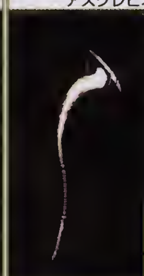
鉄の中に、少量の魔力を含む銀を練り込み作られたシンプルな杖。鋳造された鉄より出る魔法により攻撃をすることが出来る。

Lv.2 ウィズロッド



かつての魔法使いたちが集まり、その意見を集約して作成されたと伝わる杖。重量は軽く使う者の魔力を上げる。

Lv.3 アスクレピオス



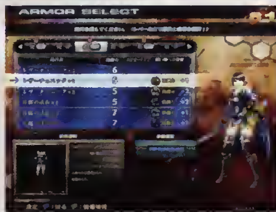
伝説の名医の名を冠する杖。生かすことに長けた名医が、その逆の研究をしていた成果と言われている。振りかざすことにより狙ったものの体力を瞬間で奪うことができる。

防具アイテムの種類と付加されるパラメータ

ニドとリシアで見た目が変わる専用装備の防具類は、カラーバリエーションも豊富にある。

プレイヤーのDEFを司る防具類は、盾、兜、鎧といった3カ所の装備部位に応じたカテゴリーが存在。各カテゴリーには軽・防具と重・防具があって、組み合わせ次第で、プレイヤーのSPEEDやHPといったパラメータが変化していく仕組みだ。

なお、武器や防具などの装備品は、プレイ終了時に1～2個を入手可能。どの装備品が出るかは、ランダムで決定される。



装備部位＆重量別に管理される防具は、種族ボーナスに対応した合計36個を登録可能。



ボーナスポイント① 種族ボーナスの付加

盾、兜、鎧といった装備部位に応じて、使い魔の各種パラメータを強化する種族ボーナス。いずれか1種族のみ付加され、その数値が使い魔に加算される。



ボーナスポイント② HPボーナスの付加

SPEEDが0.5ダウンする重・防具は、プレイヤーのHPを底上げ可能なメリットあり。こちらは装備部位に関係無く、一律＋30のHPボーナスが加算される。

SHIELD 盾装備

カテゴリー	Lv.1		Lv.2		Lv.3	
	軽装備	重装備	軽装備	重装備	軽装備	重装備
基本防御力	10		11		12	
HPボーナス	×	+30	×	+30	×	+30

片手武器と併用可能な盾装備は、ニド&リシアで共用された装備が多い。種族ボーナスの効果は、対応種族の使い魔HPをアップ。

共用装備品 盾 軽

SPEED ±0

Lv.1 飛龍の盾



自身が封印の眠りから目覚めしときドゥクスより得た盾。若い飛龍の柔らかい革を何重にも重ねた作りになっている。防御力もそれなりだが、持ったとき重さは全く感じられない。

Lv.2 呪宝玉の小盾



古の魔術師たちにより数々の呪いを封じ込めた宝玉を材料とする小楯。盾の大きさ自体は小さいが、魔術の効果により防御力を上昇させる。

Lv.3 ドレイクバックラー

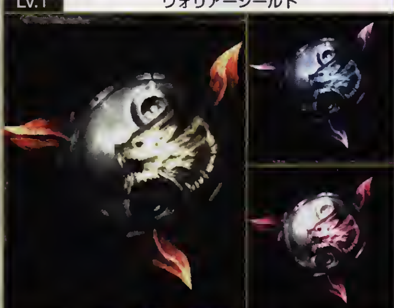


生きるもの全てを抹殺し、その全てを奪おうとする凶賊。北方諸国にて名を馳せし凶賊の頭領の名前を冠する盾。暴れ回る凶賊用に重量は軽く作られているが、防御力は高い。

ニド装備品 盾 重

SPEED -0.5

Lv.1 ウォリアーシールド



重装備を好む戦士たちが、日常的に使用していたと言われる盾。鉄の塊をおおざっぱに鍛え直しただけというシンプルな作りになっている。盾の周りにある飾りは戦士たちの神がモチーフになっている。

Lv.2 鋼鉄兵の盾



死すら厭わない勇猛な戦士のために作られた盾。盾に刻まれた紋章は、戦いの神のものである。その紋章を見ると勇気が奮い立ち、戦闘能力が上がると言われている。

Lv.3 古龍骨の盾



古に生息していた龍族のオスのヒゲと腰骨を材料にした盾。また魔力の高い龍族でないと、この盾を作るときにボロボロに崩れてしまう。まさに材料と作り手を選ぶ盾と言えよう。

リシア装備品 盾 重

SPEED -0.5

Lv.3 アデルシュタイン



貴族の女性たちの戦うための装備として開発された装備。非常に硬度の高い石を削りだして装飾を施している。かなりの重量があるが、この盾を使いこなすことこそ貴族の女性としてのたしなみとされていた。

本書特別付録 PR［パラディン］

何と『LoVⅡ』巻頭特集＆稼働開始を記念して、アルカディア特製のプロモーションカード［パラディン］が付録に！

基本パラメータこそ通常カードと変わり無いが、ヒロアキ氏による書き下ろしイラストを採用。スターターパックの人獣デッキでも、お役立ち間違い無しな1枚だぞ!!



人獣では貴重なATK40 ／ DEF60の基本パラメータに加え、範囲DEF強化の特殊技を兼ね備えた盾要員［パラディン］。



HELMET 兜装備

カテゴリー	Lv.1		Lv.2		Lv.3	
	軽装備	重装備	軽装備	重装備	軽装備	重装備
基本防御力	3		4		5	
HPボーナス	×	+30	×	+30	×	+30

頭部を保護する装備品で、武器の種類に関係無く装備することが可能。種族ボーナスの効果は、対応種族の使い魔ATKをアップ。

ニド装備品 兜 軽

SPEED ±0

Lv.1 レザーイヤリング



自身が封印の眠りから目覚めしときドゥクスより得たイヤリング。イヤリングをすると体の表面に柔らかな膜がはられ、ダメージが軽減される。

Lv.2 フェイトパッチ



魔力を増幅させる役割があるアイパッチ。このアイパッチを手に入れたものはアケローン大陸の成り立ちに何らかの宿命を持つ、と言われている。

Lv.3 凶賊のバンダナ



生きるもの全てを抹殺し、その全てを奪おうとする凶賊。遠い北方諸国に棲むと言われる北方凶賊たちが好んで使っているバンダナ。北方諸国には、今までとは違う種類の生物がいると噂される。

ニド装備品 兜 重

SPEED -0.5

Lv.1 シャドウヘルム



自身の精神力を吸い取り、それにより体力を上げることが出来る兜。兜自体はかなり重い。名前の通り、負の精神が大きければ大きいほど効果は大となる。

Lv.2 ガーディアンマスク



王を守護する重装騎士たちが身に着けていた兜。幾重に鍛えられた鋼鉄をつなぎ合わせることによって装甲を堅くしている。

Lv.3 竜頭の兜



古に生息していた龍族のオスの頭蓋骨を材料にした兜。龍の頭に深淵の魔法を施すことにより、龍の意志を残したまま装備品とすることができる。龍の魔力により防御力を限界まで高めることが可能となっている。

リシア装備品 兜 軽

SPEED ±0

Lv.1 レザーピアス



自身が封印の眠りから目覚めしときドゥクスより得たピアス。ピアスをすると体の表面に柔らかな膜がはられダメージが軽減される。

Lv.2 ミストラムティアラ



旧王国時代の王族の娘にのみ、着用が許されたティアラ。純度が最も高い白金に王家の紋章を記してある。身に着けるとその者の頭の大きさに自動的に収まる作りになっている。

Lv.3 パイレーツヘッド

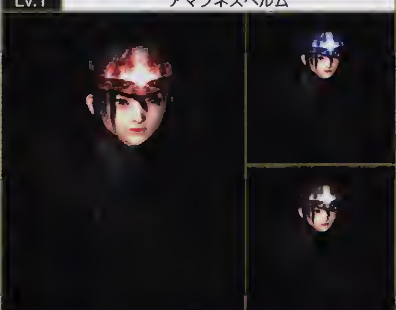


南方海域全般にいる女海賊たちが好んで身に着けていたバンダナ。海の神に祈りを捧げることにより、頭の防具としても充分に活用することが出来るようになっている。

リシア装備品 兜 重

SPEED -0.5

Lv.1 アマゾネスヘルム



女戦士たちが好んで装備をしていた非常に重い兜。ただ重いだけではなく、戦士たちの神に祈ることにより特別なオーラをまとい、身につけると体力を上げることが出来る。

Lv.2 ワルキューレマスク



戦いの女神の名を冠するこのマスクは、見た者全てを冥界に送る、という伝説を持つ。このマスクを装備した者の力は増大するが、同時に精神力も著しく奪うため、ひ弱なものは装備出来ない。

Lv.3 アーデル・フート



貴族の女性たちの戦うための着衣として開発された装備。帽子の箇所にも繊細な装飾が施されているが、素材には非常に硬度の高い金属をふんだんに使用している。

ARMOR 鎧装備

カテゴリー	Lv.1		Lv.2		Lv.3	
	軽装備	重装備	軽装備	重装備	軽装備	重装備
基本防御力	3		4		5	
HPボーナス	×	+30	×	+30	×	+30

全身を守るために作られた装備品で、兜同様に必ず装備可能な貴重品。種族ボーナスの効果は、対応種族の使い魔DEFをアップ。

ニド装備品 鎧 軽

SPEED ±0

Lv.1 レザーハーネス



自身が封印の眠りから目覚めしときドゥクスより得た簡単な体防具。このハーネスをまとうと体の表面に柔らかな膜がはられ、ダメージが軽減される。

Lv.2 因果律のローブ



世の理から抜けることを生涯の目的とした研究者がその研究途中に作り上げたローブ。このローブをまとうことにより、因果の流れから身を引くことができると言われている。

Lv.3 凶賊のプレート



生きるもの全てを抹殺し、その全てを奪おうとする凶賊。遠い北方諸国に棲むと言われる北方凶賊たちが好んで使っている鎧。北方諸国には、今までとは違う種類の生物がいると噂される。

ニド装備品 鎧 重

SPEED -0.5

Lv.1 シャドウアーマー



自身の精神力を吸い取り、それにより体力を上げることが出来る鎧。鎧自体はかなり重い。名前の通り、負の精神が大きければ大きいほど効果は大となる。

Lv.2 ガーディアンアーマー



王を守護する重装騎士たちが身に着けていた鎧。幾重に鍛えられた鋼鉄をつなぎ合わせることによって装甲を堅くしている。

Lv.3 逆鱗の鎧



古に生息していた龍族のオスの逆鱗を材料にした盾。龍から逆鱗をはがすには、特殊な倒し方をしないといけないと言われ、その収集は困難を極める。またその生成にも強大な魔力を必要とし、制作者の能力も必要となる。

リシア装備品 鎧 軽

SPEED ±0

Lv.1 レザーチュニック



自身が封印の眠りから目覚めしときドゥクスより得た簡単な体防具。このチュニックをまとうと体の表面に柔らかな膜がはられ、ダメージが軽減される。

Lv.2 佳麗の法衣



高位の僧侶が材料の糸に祝福を与えることによりこの法衣が完成したと言われる。その優美なシルエットは見た者全てを魅了する。

Lv.3 パイレーツスーツ



南方海域全般にいる女海賊たちが好んで身に着けていた装備品。軽く動きやすい作りになっているが見た目以上の強度があり、かなりの戦闘にも耐えられるようになっている。

リシア装備品 鎧 重

SPEED -0.5

Lv.1 アマゾネスアーマー



女戦士たちが好んで装備をしていた非常に重い鎧。ただ重いだけではなく、戦士たちの神に祈ることにより特別なオーラをまとい、身につけると体力を上げることが出来る。

Lv.2 ワルキューレアーマー



戦いの女神の名を冠するこの鎧は見た者全てを冥界に送る、という伝説を持つ。この鎧を装備した者はその力も増強され、見た目以上の力を発揮することが出来ると言われる。

Lv.3 アーデル・クライト



貴族の女性たちの戦うためのドレスとして開発された装備。優美なシルエットではあるが、素材には非常に硬度の高い金属をふんだんに使用している。

遊んでから読み返してほしい!

LORD of VERMILION II 実践編

『LORD of VERMILION II』を実際に遊んでみて、なんとなくゲーム性を理解した後で読んでみてほしい! 知っていると役に立つ! そんな情報をお伝えしていくぞ。

Text:fan114

アルティメットスペル 活用法

ゲーム展開を大きく変える要素を持つアルティメットスペル（以下US）。ここでは、その使用方法を解説していこう。なお、USの入手条件はプレイを重ねることだけなので、だれでも全種を入手でき、重ねて使用することで熟練度が上がる。熟練度が上がってもUSの効果に影響は無いが、使用後の残ゲージが増える。ただし、使用後は一定のWAITがあるので、ゲージがあっても連続使用はできない。

LV	名称	効果	入手条件
1	サクリファイス	プレイヤーのATK＆DFを足し、通常攻撃範囲が伸び、SPEEDが上がる。	デフォルト
2	キュアオールI	パーティ全員のHPが200回復する。	デフォルト
3	リザレクションU	〈ゲート〉内にいるキャラを全員復活させ、特殊技ゲージもMAXにする。	デフォルト
1	アディション	〈ゲート〉内にいるキャラクタを1体、追加する。（パーティが四人未満の場合のみ）	2プレイ後
2	シーリングI	〈サーチ〉＆〈シールド〉を封印する	4プレイ後
3	リターンゲートU	パーティ全員のHPを回復し〈ゲート〉に帰る。	6プレイ後
1	アウェイク	〈サーチ〉＆〈シールド〉を解除する	8プレイ後
2	クロノフリーズI	ゲーム時間を2カウント止める（制圧、封印はできない）。	10プレイ後
3	クイックドライブU	一定時間、全員がSPEED 4になり、攻撃間隔も早くなる（効果時間中、《アルカナ》スキルは無効。すべての効果はLv 2よりも上がる）。	12プレイ後
2	サクリファイスI	Lv 1よりスピードが上がり、通常攻撃範囲が伸び、効果時間も延びる	14プレイ後
1	キュアオール	パーティ全員のHPが100回復する。	16プレイ後
1	シーリング	〈サーチ〉を封印する	18プレイ後
1	リターンゲート	ゲートに帰る。ただし、プレイヤーキャラは、死んだ状態になる（全滅にはならない）。	20プレイ後

USゲージは、時間の経過と、戦闘時にスマッシュを当てることで増加する。

●サクリファイス

〔サクリファイス〕の用途はHP回復と攻撃面の強化に集約。攻撃範囲が拡大してATKが上がることから、敵全体に攻撃を当てやすい複数攻撃持ち使い魔との相性が特にいい。通常1速である《Wアルカナ》持ちの移動速度を上げて、〈アルカナストーン〉に到着するまでの時間を短縮するといった使い方も有効。

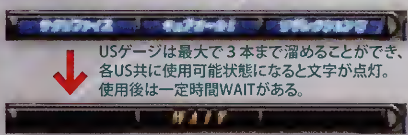
●キュアオール

戦闘面での強化を目的としたUS。戦闘が強いデッキとの相性がいいぞ。

●リザレクション

5枚以下のデッキの保険として頼れるUSだ。

●US（アルティメットスペル）が使える条件は?



USゲージは最大で3本まで溜めることができ、各US共に使用可能状態になると文字が点灯。使用後は一定時間WAITがある。

●リターンゲート

深追いしてしまった場合などのフォローがメイン。単純に帰還するまでの時間を短縮できるので、立ち回り強化にも使えるぞ。

●アディション

枚数の多いデッキ、《Wアルカナ》を持つ使い魔がいるデッキを中心に、有効なUS。主人公さえ生きていれば、〈ゲート〉に帰還することなく使い魔を補充できるので、あらゆる局面で使い勝手がいい。

●アウェイク

デッキ内にフィールドスキル持ちが少ない場合には必須となる。

●シーリング

施設封印による立ち回り強化以外に、施設に関わる特殊技が増えたこともあって、同時に戦闘強化の役割も。さまざまな用途を見込めるUSだ。

●クイックドライブ

《Wアルカナ》の移動速度を上げるのを主な目的とするが、レベル2以降は攻撃速度も速くなるため、戦闘面の強化にも期待できるぞ。

●クロノフリーズ

使い方は難しいが、敵の制圧を止めて自身が制圧に向かう時間を稼ぐといった使い方が実践的か。一発逆転を狙えるUSだ。

サポートスキル 活用法

ストックプレイス内に生存しているサポートスキル持ちの使い魔を操作することで、フィールドに出ているパーティに対して効果を発揮してくれる。状況に応じてサポートスキルを変更できれば戦闘を有利に進めることができるぞ。

例えば、交戦時には『レジスト』や『スマッシュ』系のサポートスキルを発動させ、それ以外の時には『ゲージ』や『リジェネ』を発動させるといった具合だ。操作は難しくないので、自然にできるように意識してクセづけしよう。

●ゲージ

敵よりも特殊技を撃てるタイミングが早いかつ多くなるので、優秀なスキルだ。

●レジスト

敵にこちらの弱点属性持ちの厄介な使い魔がいる場合に発動させてダメージを軽減しよう。

●リジェネ

回復自体の効果は微々たるものだが確実にプラスに働くぞ。

●単スマ・複スマ・散スマ

味方パーティに合ったものを選択して確実に効果を発揮させろ!

ゲージ	必殺技ゲージの溜まりがわずかに早くなる
レジスト	弱点属性の攻撃耐性がわずかに上昇する
リジェネ	バトルフィールドでもHPがわずかに回復する
単スマ	単体スマッシュのダメージがわずかに上昇する
複スマ	複数スマッシュのダメージがわずかに上昇する
散スマ	拡散スマッシュのダメージがわずかに上昇する

●発動中のサポートスキルを確認するには?



どのサポートスキルが発動しているかは、画面右のカード状況ウインドの下部に表示される。複数枚のサポートがある場合は確認を怠るな。

●サポートスキルの認識



ストックプレイス内にいる使い魔の中に、死滅していないサポートスキル持ちがいた場合、基本的には一番左に置かれた使い魔が認識される。しかし、複数サポートスキル持ちがいた場合はどうなるのか? 左の例で解説していこう。最初は［暗黒騎士］の『W単スマ』を認識させていたが、戦闘中に［タナトス］を触ることで、カードを入れ替えることなく『Wレジスト』に切り替えることができる。ということは、戦闘中などにカードを触ってしまった場合、意図しない入れ替えが発生するともいえる。発動が切り替わると表示だけでなくボイスも流れるので、無意識に確認できるように心掛けよう。

LoVのツボ サポートスキルは自身で意識して操作しなくても、ストックプレイス内にサポートスキル持ちの使い魔がいれば自動発動される。初級者にも優しい仕様になっているぞ。サポートスキルは基本的には効果自体それほど高くないように設定されているが、上の階級にいくほどその差が顕著に現れる可能性も。意識して使い分けれるよう普段のプレイで意識しよう。

前作からのデータ引き継ぎ

まず、称号関連だが、原則として前作で取得した称号は全て引き継ぐことができる。前作でのプレイが無駄になることはなく、中には相当数のプレイ数を必要とするもの、条件が非常に厳しいものもあったこともあって、ユーザーには最もうれしい措置だろう。

次にレベル。主人公については、前作から引き継いだ場合装備品はリセット。また、レベルは少しだけ上がった状態でのスタートとなる。とはいえ、全員ほぼ差が無い状態といっても差し支えないレベルなので、基本的にはリセットと思ってもらっていいだろう。

旧使い魔のレベルは完全に引き継ぐことが可能。主人公は残念だが、使い魔のレベルは残るので、今まで育てた分が無駄になるわけではないぞ。

次いで、戦績に関してだが、基本的にはまた再スタートということで0戦0勝0敗0分になるが、ゲーム本編中でこそ見られないものの、LoV.net内では過去の戦績データ確認ができるようになるとのこと。

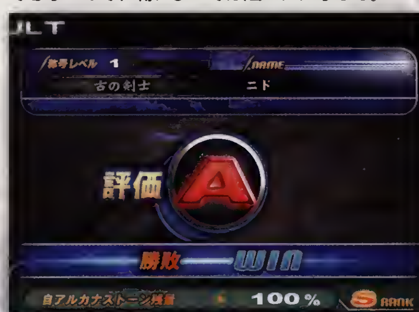
○ 引き継がれる

●称号
●使い魔の経験値

主人公のレベル自体はリセットされるが、今まで主人公のレベル上げに費やされた分の経験値は旧使い魔に振り分けられるようになっている。

今作では使い魔のレベルの上限が上がっており、それは旧使い魔にも対応しているので、完全に無駄になることはないので安心しよう。

また、前作で獲得できた称号は、今作では獲得できないので、物によっては超レアになるぞ。

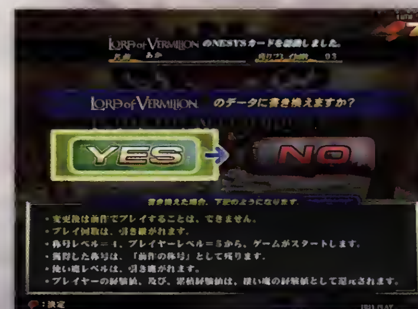


厳しい条件、果てしないプレイ数、各々が特別な思いで獲得した称号も全て引き継げる。

✕ 引き継ぎナシ

●主人公のレベル
●主人公の装備品
●戦績

主人公のレベル、戦績のリセットは、新規ユーザーにとってはうれしい点であり、前作の後発組にとっては巻き返しを狙うチャンス。残念に思う気持ちもわかるが、プラス思考で今作へと臨もう。前作で上位に位置していたプレイヤーも、今までの経験と知識、技術を見せつけてその存在を確固たるものにするべし！！



賛否両論の部分ではあるかもしれないが、一斉再スタートという意味では良い措置だろう。



限定的だが今作でも登板は可能!?

旧カードの性能修正って？

今作では、前作のカードは一切排出されない。排出されないカードが強いままでは新規ユーザーは困りもの。かといって使用禁止では既存ユーザーはがっかりだ。そこで、旧カードは性能に修正を加えた上での使用可能なものになった。主な変更点は特殊技の溜まり時間とその効果だ。すべての使い魔が今までの溜まり時間に加えて、20コスト程度の溜まり時間を必要とするようになった。1試合中に撃てる特殊技の回数がグンっと減っている。さらに、［サキュバス］など、一部の強力な効果を持つものは効果自体にも修正が加えられているので、特殊技を頼りに旧使い魔を実践的に使用するのは難しそうだ。

しかし、旧使い魔が新使い魔に勝っている点もある。それはカードのパラメータだ。例えば、新カードの［オーディン］は使い魔レベルが上がっていない状態で490だが、旧カードの［オーディン］は500。ATK・DEFは同じなので、単純にスペックは旧［オーディン］の方が上なのだ。とはいえ、スキル面や特殊技などのトータルで見るとやはり旧使い魔の実践投入は難しいところ。ただし、スキル・特殊技度外視で、スペック＆属性・複数攻撃を加味しての投入であれば現実的でもある。

例えば、今作の神族で10コストの光属性複数攻撃持ちの使い魔のポジションに、特殊技や〔サクリファイス〕を加味した上でもその位置にどうしても自分が考える条件を満たした使い魔が欲しい！と思ったならば、前作から［アヌビス］を投入という選択肢も考えられる。

特に、1試合中に2回程度、チャンスを作れればそれでいいという考えかたもできるので、特殊技の溜まり時間もそれほど問題ではない。考えかたと戦略、そして環境次第では旧使い魔に日の目が当たる時も来るだろう。



10コストの新旧比較

新カードの特殊技ゲージが溜まった段階で、10コストの旧カードは約25%の溜まり具合。



30コストの新旧比較

新カードの特殊技ゲージが溜まった段階で、30コストの旧カードは約35%の溜まり具合。

レベル差があっても救済措置が!?

ハンディキャップマッチとは？

今作では、主人公のレベルに一定以上の差がある場合、『ハンディキャップマッチ』システムが発動する仕組みになっている。ハンディキャップマッチといっても、一般的に想像するような有利な側に何かのハンデを科すというものではなく、主人公のレベルが低い側に対してのみ救済措置がされるというものになっている。

具体的には、主人公のパラメータ強化。その試合に限り、主人公のレベルが低いプレイヤー側にHP・ATK・DEFそれぞれにプラス修正が施される。完全に五分の状況になるのではなく、あくまで緩和レベルではあるいが、その差は確実に縮まるので、相手の主人公が硬すぎて……といった状況では少なくなり、今までよりもいい環境での勝負ができるだろう。



主人公レベルが低い側には、試合の勝敗に関わらず、通常もらえる経験値に加え、ボーナス経験値も加算されるのだ。

LoVのツボ 称号に関してだが、あくまで引き継がれるのは獲得した称号のみ。称号獲得に至らなかった場合、それまでに満たした分の勝利数などは引き継がれないの注意しよう。

出せるけど状況次第で使わないことと、出せない、ではまるで違う！

SMASH MASTER への第一歩!!

戦闘でのダメージソースだけでなく、アルティメットスペルのゲージ管理にも重要なスマッシュ。これをどう出すのか理解することで勝利につながる。

Text:fan114

基礎知識

スマッシュは、単体攻撃・複数攻撃・拡散攻撃のすべてに用意されているシステムで、特定のカード操作を行なうことにより、通常よりも高いダメージを敵に与えることができる。スマッシュで上乗せされるダメージは常に固定値。つまり、どんなに自身のATKが低かろうが、どんなに相手のDEFが高かろうが、スマッシュ分の固定ダメージは確実に与えることができるのだ。

そして、スマッシュにはもう一つ大きな役割が。スマッシュを連続で繰り出していくと、スマッシュチェインとして繋がり、続けた回数に応じてそのコンボ数が上昇。これを続けることで、USゲージが増加するのだ。敵よりも早いタイミングで高レベルUSが撃てるようになる。これらがスマッシュの大きな重要性だ。



弱点をうまく突けない相手の場合、スマッシュが重要になる。練習してライバルと差をつけろ！

単 スマ

単体スマッシュは攻撃をしていない状態で一定時間使い魔カードを停止させる必要がある。その後に再び攻撃範囲に敵を捕らえればスマッシュ攻撃を繰り出すぞ。



1 単スマの発動条件を満たすには、撃ちたい角度にカードを一拍ほど停止させることから始まる。

2 次に、30～40度ほどカードを傾け、すぐにまた撃ちたい角度へと戻す。傾きが足りないと発動しないので、角度は体感で覚えよう。

3 そのままカードを停止させておくと、単スマの溜めが完成する。ちなみに、レバーでの移動はカウントしない。

複 スマ

複数スマッシュは単体攻撃とは逆に、使い魔カードを停止させることなく、常に動かし続けることでスマッシュを出せる。3種類のスマッシュの中で最も簡単に出せるだろう。



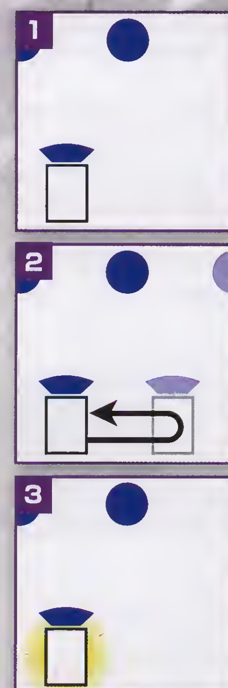
1 複スマの発動条件を満たすには、カードを動かし続けること。曲線的でもいいし……、

2 直線的でもなんでもいいので、とにかくカードを動かし続けるだけだ。気持ちゆっくりめに動かそう。

3 一定時間カードを動かし続けると、複スマの溜めが完成する。

散 スマ

拡散スマッシュは、攻撃後に使い魔カードを動かし、次の攻撃までに元あった位置に戻すことで発動。元の位置の認識は甘めなので、タイミングさえ覚えれば出せるようになるはず。



1 散スマの発動条件を満たすには、撃ちたい角度にカードの向きを決めて……、

2 カードの角度を変えずに、一定距離カードを動かして、元の座標にカードを置き直す。

3 そのままカードを停止させておくと、散スマの溜めが完成する。

スマッシュの組み合わせを考慮する

主人公を含め、同時に操作する枚数は最大4枚。すべて同じ攻撃方法であれば、4体同時にスマッシュを繰り出すことも難しくない。しかし、バランスのいいデッキを組もうとすれば、必然的にすべての使い魔の攻撃方法が同じにはならないことの方が多い。しかし、異なる攻撃方法の使い魔が存在するパーティでも、両手を駆使して異なる攻撃方法のスマッシュを同時に出せれば、当然戦闘では有利になるし、勝率にも直結してくることだろう。そのためにも、異なるスマッシュ方法を同時に繰り出す際のコツやその狙いなどを覚えてレベルアップを図ろう。

ここで、全体に共通していえる注意点を促しておこう。原則として、スマッシュを意識するあまり、状況把握がおろそかにならないようにすること。スマッシュを繰り出すことばかりに気を取られ、こちらの弱点属性を持つ複数攻撃使い魔の攻撃をまとまって受けてしまったり、いつの間にか相手にとって有利な位置に移動されてしまった、などとならないように。まず、スマッシュを意識する前の大前提として戦闘を有利に運ぶことを忘れないでほしい。結果的に戦闘で不利になるならスマッシュを気にするよりも、戦況の把握に努めよう。

上のランクに行けば行くほど、戦闘時に完全で足を止めて戦うという状況は少ない。基本的に左手でレバー操作（パーティ全体の行動操作）、右手でカード操作を行なうといった形になることが多い。そのため、スマッシュを行なうのはどれか一つに絞る！　という判断も必要になってくる。こういったことからも、その時のスマッシュの組み合わせを把握しておく必要があるぞ。

単＋複
前作からもある最もスタンダードな組み合わせといえるだろう。利き手で単スマを出せば、それほど難しくは無い。もし、左手がレバー操作に持っていかれる場合、ピン落としを狙うなら、単スマを優先させ、全体的な敵の疲弊を狙うならば、複スマを優先させるといいだろう。

複＋散
散スマの方がカード操作の面で難度は高めなので、うまく出せないなら、まずは散スマを利き手側で操作するように意識してみるといいだろう。複数攻撃を嫌って敵が散開したところを、散スマのピンポイント射撃で狙い、各個撃破～といった流れが最も理想的か。

単＋散
同時に出すのが最も難しい形だ。両方とも狙いを定める必要があり、操作・間隔ともに異なり、複スマに比べてカード操作も難しいので、この場合は無理せずどちらか片方のスマッシュのみを出すように割り切り、ピンポイントで狙う敵にきっちり攻撃を当てるよう意識した方がいいだろう。

単＋複＋散
この組み合わせですべてのスマッシュを繰り出すには達人級の技術が必要になるので、この場合は基本的にいずれか二つに絞った方がいいだろう。相手に固まるクセがあるなら散スマと複スマといったように、対戦相手や状況に応じて最適な判断をしよう。

スマッシュを続ければ続けていくほどスマッシュチェインコンボが増加。格闘ゲームや格闘アクションゲームさながらの演出だ。USゲージをすばやく貯めて展開を有利なものにしよう！

LoV.net 情報局

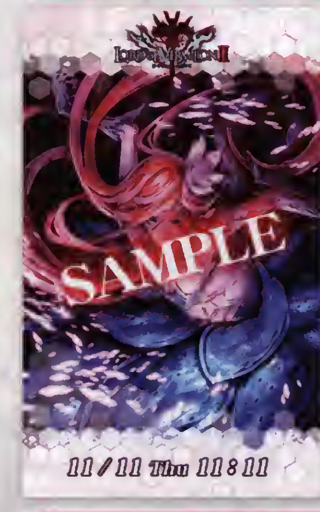
LoV.netが今作になってますますパワーアップ！

まずは対戦履歴。履歴が今作のシステムに対応するのはもちろん、保存される履歴数も大幅に増えており、使いやすさが格段に高上している。

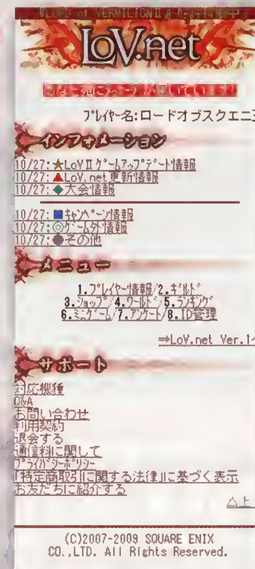
βが取れた正式なギルド機能が発足。ギルドメンバーの履歴も当然より多く確認できるようになっている。さらに、ギルドポイントの追加によって、ギルドごとのランキングに挑戦することが可能となった。ギルドメンバーと力を合わせて最強のギルドを目指そう！　ギルドメッセージ機能はアーケードカードゲームでは初となる斬新な機能。同じギルドに所属するメンバーに対し、いくつかの場面別にメッセージを送信することができる。送信された側は、送られてきたメッセージをゲームプレイによって確認することが可能。ギルドメンバー同士で励まし合ったり、けなしあったり（笑）と、さまざまなコミュニケーションを取ることができる。メッセージは決められた文字数であれば、定型文ではなく、なんと！　フリーワードで打てるとのこと。ちなみに、ギルドメッセージを確認できるのは、送られた本人のプレイ画面のみ。全国リプレイではギルドメッセージは表示されないので、安心しよう。

また、新システムとして、モバイルポイントなるものが新登場。ゲーム本編をプレイすることでモバイルポイントがもらえ、そのポイントを貯めることで、今後あるモノと引き換えることができる。稼働初期には実装されていないようだが、じゃんじゃんプレイしてポイントを集めよう！　.netに登録しておけば、NESYSカード紛失時に安心の再発行も可能など、ほかにも充実した機能が満載！　一度は参加してみるべし！

待ち受けFLASH



.netでは、使い魔カードやタイトルロゴなど、『LORD of VERMILION Ⅱ』を題材にした待ちうけFLASHを手に入れることもできるぞ。
入手方法は、毎月の頭に配布される『ミード』との交換となる。前作の運営の中では、イベント参加者にレアな待ち受けFLASHが無料で配布されることもあった。ぜひとも.netに参加して、カッコイイ『LORD of VERMILION Ⅱ』の待ちうけFLASHをゲットし、LoV漬けの生活にしよう（笑）。

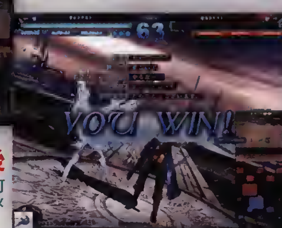


まずは登録から始めよう！

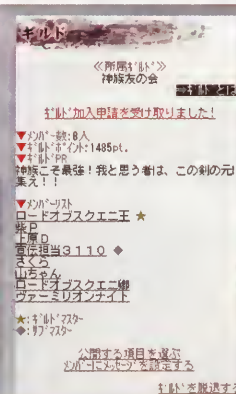
ギルドメッセージ



対戦前
全国対戦で、人とマッチングが行なわれた際の試合開始直前にメッセージが流れる。ギルドメンバーの勝利を祈って応援だ！



対戦後
勝利時、敗北時と状況に応じて設定が可能。叱咤激励もいいだろうし、仲の良いメンバーであればからかうも良し！　だ。



ギルドに登録すると、さまざまな機能を満喫できる。



速報!!

【ロードオブヴァーミリオンⅡ】公式全国大会

OVER the LORD 第2章 混沌の輪舞曲

全国大会リポート

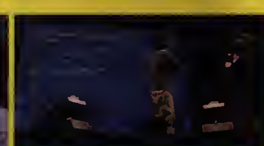
2009.10.17 in DIFFER有明



紅蓮の獄皇【ADL】
大会優勝時デッキレシピ



主人公	
撃属性	
使い魔	
【激昂】ワータイガー	ゲイター
ワーウルフ	コカトリス
ケリュネイア	ヴォーパルバニー







10月17日に開催されたLORD of VERMILION全国大会―OVER THE LORD－第２章～混沌の輪舞曲～。今大会も白熱した試合が続き、大盛り上がりとなった。優勝予想ナンバー１の前大会覇者の新藤景を破ったパチュリーには会場から大喝采が。決勝まで残ったのは冥王・シザーハンズと百獣ノ王・ADL。共に卓越した戦闘スキルを発揮して勝ち残った二人。その激戦を勝ち抜いて頂点に立ったのは『ADL』。公言通り、全試合通してエクセレントを量産しての優勝となった。優勝したADLには【紅蓮の獄皇】が、そして決勝大会まで残った23名には【紅の賢者】が授与された。



ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

今月は『KOF2002UM』イベントのさらなる続報と、戦場をPSPに移した『メタスラ』シリーズ最新作の速報をお届け！ 携帯アプリの新作紹介には、あの革新的(?)な次世代萌えゲームアプリの第2弾が登場！

15周年イヤー最後の闘い、開催迫る!!

KOF 15th ANNIVERSARY LAST STAND

KOF 2002 UM ARCADIA CUP

■開催日：2009年12月5日(土)／12：00開場、13：00開演予定
■会　場：WinPa（エンターブレイン本社2F）／東京都千代田区三番町6-1
■主　催：SNKプレイモア、月刊アルカディア（共催）

以前にも何度か告知をした「KOF2002UM ARCADIA CUP」。開催まで約1カ月となり、詳細が決定したのでお伝えしよう。

入退場は基本的に自由だが、会場の都合により入場制限がかかることがあるのでご了承を。また、インターネットによるライブ配信が実施されるので、来られない人は http://www.famitsu.com/live/ をチェック！

●『KOF2002UM』ゲーム大会

当日13時までエントリーを受け付けるほか、シード選手としてDuelling the KOF 8th SEASON（http://duel-kof.com/）の『KOF2002UM』部門優勝チーム三人と、店舗大会の優勝者が参戦！ 店舗大会は11月29日（日）、西日暮里GAME SPOT VERSUS（http://www.game-versus.net/）にて開催される。時間は14時受付開始、15時大会開始の予定だ。

●開発者トークショー

『KOF2002UM』の開発スタッフが登場。開発秘話やこぼれ話が聞けるチャンス！

●『KOF』声優トークショー

京役の野中 政宏さん、庵役の安井 邦彦さん、アテナ役の池澤 春菜さんによるトークショー。『KOF SKY STAGE』の話もアリ!?

METAL SLUG XX

極限まで描き込まれたドット絵と、ハードな戦場を駆け抜けるカタルシス。名作アクションゲームの最新作が、PSPで登場！ かつてない激しさの戦いが今、始まる！

『メタスラ』最新作、PSPにて爆誕！



メタルスラッグXX

■対応ハード：プレイステーション・ポータブル
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■発売日：2009年12月23日予定
■価格：5,040円（税込）

職人芸、PSPでも不朽!

携帯ゲーム機に舞台を移しながらも、全7ステージ＆複数の分岐ルートありと、アーケード版に劣らない大ボリュームを誇る本作。使用可能キャラにはマルコ、ターマ、エリ、フィオの4名に加え、『メタスラ6』で電撃参戦したラルフとクラークが引き続き登場！ さらにはアドホック機能での二人協力プレイも可能と、非常に充実した内容になっているぞ。

月下にそびえ立つ超巨大新兵器!

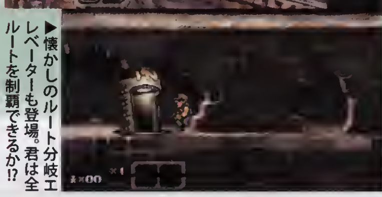


巨大新スラッグ・スラグギガントの進撃を阻む、敵軍の同系巨大兵器。美しい月を背景に、どんな激戦が始まるのか!?

舞台は全7ステージ



◀新兵器スラグトロッコで敵陣を突破。その圧倒的火力は歴代スラッグ随一！

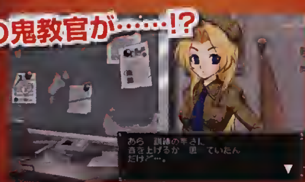


▶懐かしのルート分岐エレベーターも登場。君は全ルートを制覇できるか!?

家庭用『メタスラ』恒例のコンバットスクールにも新要素!?

家庭用『メタスラ』の目玉、「コンバットスクール」は本作でも健在。70種類以上のミッションをこなし、階級アップを目指そう。本作には「元帥」以上の最高階級「大魔王」が存在し、大魔王専用のトンデモ兵器も……!?

この鬼教官が……!?



ドツンだが階級が上がるとデレる、おなじみ訓練案内役の鬼教官。大魔王になると!?

携帯アプリゲーム Pick Up!!

以前当コーナーで紹介した衝撃の着衣ゲーム『どきどき♥パズルショック!』に続く、着ゲー(?)第2弾が登場! 本格派パズルに挑戦して、SNKギャルズを着飾ってあげよう!

『キャンディパズル始めました』はここで遊べる!

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

"着衣ゲーム"第二弾登場!



これからは「脱衣」より「着衣」の時代!?

本作は三人の人気キャラクター、クーラ、桃子、ほたると消しモノパズルを楽しみつつ、一定条件をクリアすることで水着状態から1枚1枚、キャラごとの衣類を着衣させていく携帯ゲームアプリ。着衣していく途中経過を眺めるうちに、新たなフェティッシュが見つかっちゃうかも!?

パズルのルールは単純明快で、カーソルを合わせた2×2のキャンディを回転させて並べ替え、同じ色のキャンディを縦・横・斜めのいずれかに四つ並べれば消える。時間とともに下からせり上がってくるキャンディが画面最上部に達するとゲームオーバーなので、ここはさすがに邪念を捨て、落ち着いて消していこう。もちろん連鎖も可能だぞ!

キャンディを回して四つ並べよう!



キャンディが消えると上にあったキャンディが落ちてくるため、うまく配置しておけば連鎖消しで得点とタイムにボーナスが加わる。ぜひ狙おう!

三人のギャルにレッツ着衣!



難度はクーラ編が一番低く、桃子編、ほたる編の順にアップしていく。ほたる編は超高難度なので、命を賭ける覚悟で挑むべし!

ライター ちくわの「キャンディパズル」をよりエキサイトに楽しむ方法

実は本作では、同じ色のキャンディを二つ連ねたグループをいくつも作っていけば、連鎖消しがかなり狙いやすい。単発での消しも手早く狙えるようになるので、クリア自体はそう難しくはない(ほたる編は除く)。

しかし人として、漢(おとこ)として、それでいいのか? 否!! 本作を真に楽しむならば、常に3以上の連鎖を狙ってみるべし! 難度が数倍に跳ね上がるが、その達成感と着衣時のうっとり感は、ゆうに数十倍となるはずだ!

ピンチになると表情がッ!?



キャンディを自分でせり上げて増やし、連鎖を狙う。ちなみにピンチ時にはギャルの表情が……いや、これ目当てじゃないよ!?

関連グッズNews

2Pカラーも同時発売! 舞のコスチュームが登場!!

新作『KOF SKY STAGE』でも注目の不知火 舞。その衣装が、小物類とセットでグッズ化!! ほのかに光沢のある生地により艶かしさを演出し、元のデザインと衣装としての露出度のバランスにこだわったとのこと。おなじみのレッドのほか、2Pカラーのブラックも発売されます。



- ■セット内容:着物、ショーツ、帯、リボン、髪飾り、手甲、足甲、たすき用縄
- ■サイズ:M (B79～87、W62～66、H82～88)
- ■素材:ポリエステル100%
- ■発売日:2009年11月6日予定
- ■希望小売価格:9,800円(税込)
- ■発売元:Costume Garden

http://www.costume-garden.com

広報さんが聞いたり語ったり 第7回 yuzukoの部屋



前回に引き続き、"大空の妖精"キモさんをゲストとしてご招待。『KOF SKY STAGE』の情報はP070に掲載しています!

今回も引き続き『KOF SKY STAGE』の申し子、キモさんにお越しいただきました〜。P70で判明しているようですが、"舞"も飛ぶようですね、キモさん!!

「またまた登場! 天空フェアリーのキモです。ロケテストで公開された四人に加え、不知火 舞がボイスも新たに参上するんだぞ。舞のイメージアイテムである「扇子」がちょっと変わったショットになっていたり、おなじみの超必殺技がちゃんと設定されていたりと、新しい舞の魅力が満載! 早くみんなに『日本一〜!』を聞かせたいなぁ。それに、気になるあのキャラとの関係も大胆に踏み込んでたりして!?」

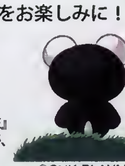
ほぉぉ〜! 耳寄りな情報ありがとうございます!! やはりキモさんはキーパーソンですねぇ。『KOF SKY STAGE』公式サイトで立ち上がったばかりのブログでも、早速のご活躍だそうで?

「ブログでは、ボクしか知らないネタをいろいろお話ししてるよ。時々大げさかもしれないけど、真実が含まれているので楽しみにしてね。これからもゲーム本編・ブログ共によろしくです」

そうですね。今後の展開をお楽しみに!

今月のゲスト

キモ



自称"大空の妖精"。『KOF SKY STAGE』のプロジェクトに携わる重要人物だが、その正体はいまだ謎に包まれている。

KOF SKY STAGE公式サイトはこちら!
http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-skystage/

EXAMU-EXTRA! Vol.07

エクサム エクストラ!

今月は『アルカナハート3』の新情報特集！ 新キャラクター「えこ」のプロフィールや、担当声優さんのインタビューを一挙にお届けします！

『アルカナハート3』第2の新キャラは絵を動かす若干5歳の少女!?

ヴァイスと同じく、ドレクスラー機関からペトラによって救出された少女・えこ。ただし彼女は戦処女（ヴァルキュリア）ではなく、生粋の聖女、それも昔のアンジェリアのように、高い聖霊力を持つ存在のようだ。





落書きをエーテル体として動かす能力を使い、「カズ」と名付けた兄を描いて闘うえこ。左写真の広範囲打撃技、右写真の頼子のような地上技と、多彩かつトリッキーな攻撃が可能のようだ。

楽しい「おえかき」で幻惑!?



「えことい っしょにあそぼーよ！」



運のアルカナ

シャーリグラーマ

サイコロを模した古代の機械。全てが謎だが、アルカナと呼ばれている。

むじゃきならくがきプリンセス

えこ Eko

研究用の被検体として捕らわれていたという、悲劇的な出自を持つ彼女。だが、自ら描き出した兄・カズといつも一緒に居るので寂しくない上、救出された後はヴァイスやペトラを「おねーちゃん」と慕っている模様。今回事件に首を突っ込むのも、おねーちゃんにほめてもらうため!?

プロフィール

国籍	日本
現住所	神奈川県相模原市 ローゼンベルク学園学生寮
生年月日	不明
年齢	5歳
身長	101cm
体重	16kg
スリーサイズ	49・47・53
血液型	A型
所属	私立ローゼンベルク学園 幼等部さくら組
得意科目	おえかき
苦手科目	よくわかんない
格闘スタイル	穢れなき子供心と兄妹愛

開発者が語る！

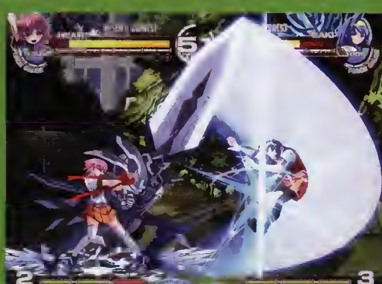
えこ&カズ ここが見どころ！

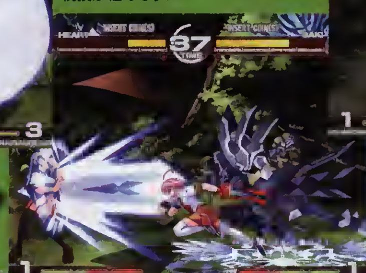
『アルカナハート』に何と園児が参戦！ 一風変わったキャラクター、えことカズの登場です。5歳ながらも強力な聖霊力を持つえこは、描いた絵を動かすことができる特殊能力を駆使して闘います。描き出された存在であるカズはまさに変幻自在！ 見ているだけで楽しくなってくるキャラクターです。お楽しみに！（ディレクター 林）

気になる画面写真も入手！

今回はえこの画面写真に加え、アルカナとは異なる存在、機甲聖霊（ガイスト）であるゴットフリートの画面写真など、新規画面写真が入手できた。

右がその写真だが、見ての通りゴットフリートは聖女たちより少し大きいサイズで、ミルドレッドのように具現化して自ら剣を振るう模様。アルカナブレイズ以外では姿を見せないアルカナが多い中で、ガイストの特殊性を感じさせる。性能面でも特異な点はあるのだろうか……？





大剣を振るうゴットフリートの姿は、フィオナ以上に豪快！ 攻撃範囲の広さはもちろん、威力や持続時間にも期待できそうだ。面白い連係や連続技が組めそう？

剣神（テュール）のガイスト、自らも具現化!?

既存キャラクターにも新技が！



ラ・グランフィアのバリエーションの一つと思われる新技で、空中の舞織を撃ち落とすクラリーチェ。これでけん制に死角無し!?

『アルカナ3』ができるまで 開発リポートEX

こんにちは、えこの兄カズヒロです。

『アルカナハート3』追加キャラクター第2弾！　シリーズ最年少となる5歳の女の子、えこの登場です。これでキャラクター数は22人、今までいろいろな女の子を登場させてきた『アルカナハート』ですが、よもや園児を登場させる日が来ようとは……。そして傍らには気になる緑色の存在が（笑）。え？　『アルカナハート3』はカッコイイ路線じゃなかったのかって？　見てくださいよ、この鍛え上げられた緑色に輝く魅惑のボディ！　レディーをエスコートするようにそっと添えられた手、そして、胸元をさりげなく彩る一輪の花、まさにジェントル！　カッコイイでしょ？　うん、大丈夫カッコイイ！

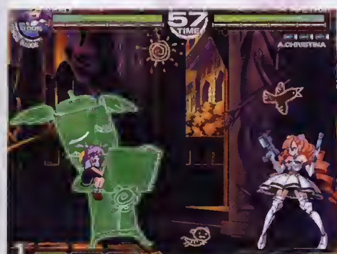
えこは、聖女を人工的に産み出す研究をしていた「ドレクスラー機関」に研究用被検体として捕獲されていたところをペトラに保護された、極めて高い聖霊力を持つ聖女です。天涯孤独の身の上ですが、描いた絵を動かせる特殊能力によって描き出したカズを兄と慕い、いつも一緒に居るので寂しくはないようです。

ある意味でとても『アルカナハート』らしいキャラクターのえことカズですが、見た目だけでなく操作しても楽しいキャラクターですので、皆さんぜひプレイしてみてくださいね。それでは、また次回！



『アルカナ3』ディレクター 林 和磨

どこぞの機関によって人工的に作られた機甲ディレクター。最近は本当に萌職人（モエストロ）になれるのか苦悩する日々。



▲えこはお絵かきが大好き。いろいろな絵をカキカキ……。



▼カズは、えこの保護者的存在。姿を様々に変化させて闘います。

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX



三熊 和博（メルヘンブレーカー）　キャラクターの動作指定、ドット絵担当の三熊です。稼働までの残り期間、スタッフ一同全力で頑張ります！

新聖女えこ役 声優インタビュー

ボイス収録直後の、えこ役の声優さんに取材を敢行。謎多き新聖女の秘密に迫る!?



辻あゆみ（つじあゆみ）

6月18日生まれ。愛媛県出身。主な出演作は『極上生徒会』（桂 みなも）、『CHAOS;HEAD』シリーズ（折原 梢）、『スラップアップパーティー －アラド戦記－』（イクシア・ジュン）など。

幼等部のさくら組という、とても幼い役を演じさせていただいたんですが、率直にかわいいキャラクターだと思いました。すごいんですよ、台本の内容も全部ひらがなで書いてあって！　スタッフさんの愛情を感じて、とても楽しく演じさせていただきました。

えこは天真らんまんというか、活発で元気な女の子です。だれに対しても純真無垢で、そこを汚さないようにと気を付けました。あと、カズおにーちゃんと「うんちゃ♪ うんちゃ♪」と歌うところが印象に残っています。あのいい声のお兄ちゃんと踊るんだ、って（笑）。

今までのメインキャラとは年齢層や立場が違ったりするんですが、その世界観がより楽しくなるよう頑張って演じさせていただきました。ぜひ、えこを使って楽しんでいただければと思います。

『デモンブライド』公式大会決勝迫る!!

各地の予選で激戦が繰り広げられているデモンブライド公式全国大会、「クルセイド オブ ジャッジメント」。10月18日時点での予選通過プレイヤーは以下の通り。ちなみに「きねん」は「ユメ」、「ふり丸」は「ふりーだ」、「エステリーゼ」は「ケンちゃん」の名で知られるプレイヤーだ。

決勝大会の舞台は11月22日、東京レジャーランド秋葉原店。当日にも予選が実施され、抽選で当たるプレゼントもあるので、ぜひ、ご参加（ご観戦）を！



高田馬場ゲーセンミカドの予選で優勝したきねん（写真右）と、準優勝のふり丸（左）。激戦区だけに、決勝大会での活躍にも期待したい。

■決勝大会進出者（10月18日時点）

予選店舗	優勝	準優勝
アミパラ広島店（広島県）	tajima（零彗）	真人（リヒト）
アテナ日本橋（大阪府）	赤メス（ダスク）	カメテン（にぃな）
GAME41（北海道）	エゾ（ぺこ丸）	ビリー（蒼矢）
高田馬場ゲーセンミカド（東京都）	きねん（ダスク）	ふり丸（ぺこ丸）
天神ギーゴ（福岡県）	エステリーゼ（ジャッジ）	PBM（久遠）
ゲームスカイ（愛知県）	JEO（イヴ）	タイセイ（リベリオン）

EXAMU EXPRESS! 今回『アルカナハート3』の音声収録現場に突撃してきた兵藤です！　実は辻 あゆみさん、『2』でも小糸&小唄姉妹などを演じた経験をお持ちでして、その声に親近感を覚えるプレイヤーの方も多いかと。そしてカズを演じるのは細谷 佳正さんと、ラクガキなのに声は超イケメン！　辻さんいわく「えこの中では王子様を描いた存在」とのことで、納得&うっとりな私でした！



SEGA × ARCADIA PRESENTS

SEGA瓦版

前号が『ボーダーブレイク』大特集ということでお休みだった当コーナー。今月は、全国のボーダー待望の新要素関連と小ネタをお届け。そして、セガの贈る新作対戦キッズカードゲーム『歴史大戦ゲッテンカ』は、斬新な要素で新風を呼びそうな一作だ!!

新武器&新機体解禁

右の丸みを帯びた機体は、近々登場予定の新ブランドで、その名は「ツェーブラ」。クーガーと同じ中量級の位置付け。若干装甲が薄いものの、頭部の射撃補正や脚部の重量耐性は、クーガーより優秀。特筆すべきは腕部性能で、武器変更が遅いもののリロードが早い。これぞ狙撃用の装備といえる。

右下の武器は既に開放済みの、重火力が待ちに待った主武器・ガトリングガン。Aボタン入力から射撃までに若干のタイムラグがあるものの、連射速度は驚異的。遠距離から撃ち下ろすと効果的か。

ツェーブラ38

◆HEAD	射撃補正:B+
重量:600	索敵:C+
装甲:C	ロックオン:D+
◆BODY	ブースター:C
重量:1150	SP供給率:C
装甲:C	エリア移動:C+
◆ARMS	反動吸収:C+
重量:850	リロード:B
装甲:C	武器変更:E
◆LEGS	歩行:B
重量:1000	ダッシュ:D
装甲:C	重量耐性:C(5000)

◆セットボーナス:索敵UP



新ブランドは狙撃用の機体。部位ごとのパーツは、パラメータごとに長短がある。シリーズでそろえず、一部を利用して自分好みの機体をカスタムするときなどに活用できそうだ。



GAXガトリングガン

射撃方式:連射	装弾数:320発X7
重量:350	連射速度:毎分1500発
威力:170	連射精度:E+

小口径の6銃身ガトリングガン。高い連射性能を持つが、長時間連続射撃を行うと銃身駆動部が異常加熱し、一定時間射撃不可になる。

GAXエレファント

射撃方式:連射	装弾数:240発×5
重量:400	連射速度:毎分800発
威力:370	連射精度:D+

大口径化した3銃身のガトリングガン。威力が大幅に向上したが連射速度が低下、射撃時の反動も大きいため、しゃがみ姿勢で弾道の安定を図る必要がある。

GAXウッドペッカー

射撃方式:連射	装弾数:380発×6
重量:380	連射速度:毎分1500発
威力:160	連射精度:C

射撃時の反動を抑えて集弾率を向上させた6銃身ガトリングガン。排熱効率が改善されており、より長時間の持続射撃が可能。

今さら聞けない『ボーダーブレイク』小ネタ

サブで普段と違う兵装を使いたい！ そんなときに、見落としがちな小ネタを兵装ごとに紹介。

強襲のACソード攻撃

AC（アサルトチャージャー）中のダッシュ攻撃はSPゲージをすべて消費する。しかし、攻撃後に即座にACをOFFに切り替えれば、ムダな消費を抑え残りのSPを温存できるぞ。



榴弾砲の着弾指定

タッチパネルで指定する榴弾砲の着弾地点。実はタッチパネルを触った瞬間ではなく、指を放した瞬間に反応。微調整の難しい操作だけに、「放し」を意識するといいかも。



マインは天井にも

マインの1種であるリムペットボムV。天井に貼り付ければ、敵は視認しにくい。爆風の届く、低めの天井に付けるといいぞ。索敵済みの敵なら、MAPを見て起爆するのもアリ。



スコープ中でも索敵

倍率の高い狙撃のアサルトライフルは、遠くまで見わたすことが可能。その上、スコープ使用中でも、タッチパネルで敵機報告ができる。これでMAPに反映させるといいぞ。



よもやま大鳥居

AGEちゃんNOW：僅差で負けている状況で、ある支援兵装乗りが一言！「味方を信じて、俺は守る」。う〜ん、支援はコア突撃が苦手ですからねぇ。こんな状況だとその人の性格が出ます。せっかく相手のコアゲージを削っても、自チームのコアゲージを減らされては意味無いですしね。この名言、いろいろな意味で奥が深いです……。

歴史大戦ゲッテンカ™

©SEGA

新感覚カードバトル、開戦!!

プレイシステムや操作方法など、次々に斬新なものが取り入れられ、思わず大人も夢中になってしまうほど完成度の高い昨今のキッズカードゲーム。今回紹介する新作『歴史大戦ゲッテンカ』も、対戦キッズカードゲームの最新形態といえる一作だ!



武将を操り天下一を目指せ!

『歴史大戦ゲッテンカ』の最大の特徴は、何よりそのカードの仕組み。本作には基本となるキャラカードのほか、そのキャラに装備させるアイテムのカードがある。これらはアイテムの絵柄や数値の部分以外が透明でになっており、キャラカードと重ね合わせることで絵がピッタリ重なる。それをまとめて筐体に読み込ませて、ゲームをプレイするという新しいシステムなのだ!



キャラカードとアイテムカード&武器カードを重ねて



→画面下の数値に対応したボタンを順番に押すことで強力なコンボを決められる。素早くコンボをつなげろ!



コンボをつなげてバトル!

対戦は、画面に表示された数値に対応したボタンを押すことで進行する。このとき、ボタンを1→2→3といった感じで数の若い順に押すことができると、「コンボ」と呼ばれる強力な攻撃が発動!! 相手に大ダメージを与えられる。また、条件を満たすと「奥義」と呼ばれる技が数値と一緒に表示され、これを使用すれば対戦を有利に進めることができる。コンボと奥義を駆使して、対戦を勝ち抜くのだ!



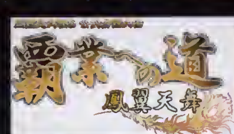
←ラッシュゲージがたまると大チャンス! ラッシュを決めて奥義発動! キャラごとの独自の奥義を決めてバトルに勝利しよう!

今月の! 旬のイベント情報

今月は、『三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔』のエリア&全国大会情報と、『バーチャファイター5 R』の大会続報をお届けするぞ!

まずは、『三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔』。現在、エリア大会「羅刹への道〜第2章〜」エリア決勝大会開催中!! 全国各地で、新たな羅刹将軍が誕生するぞ!! さらに、公式全国大会「覇業への道〜鳳翼天舞〜」が開催決定。12月上旬より店舗予選開始予定となっているぞ。振るって参加しよう!

『バーチャファイター5 R』は、先日開催された「バトルオーディション－セカンドシーズン－」北海道大会の結果を紹介。全国大会出場者などそうそうたる参加者が集まった今大会、優勝したのはスタープレイヤーの貫録を見せた「新道ジャッキー」(ラウ)! 特殊称号"神威"を手に入れた!!





→北海道といえばこの人、「新道ジャッキー」が堂々の勝利!

よもやま大鳥居

バトルオーディション補足:「セガ瓦版」のお休みがあったので、ここで優勝者のおさらいを。セガワールド布施では関西の強豪「ちょーたろ」(ジャン)、宮城のセガワールドセッツウイングスでは関東トップクラスのカゲ使い「千人斬り」がそれぞれ優勝。そして今回は、鉄人「キャサ夫」や「調布K・K」の鷹嵐(!?)といった刺客を退けた「新道ジャッキー」が優勝。次は果たして……!?

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー 第七回

ASW風林火山

前回に続き、『コンティニュアム・シフト』の新キャラ、ハザマの設定資料をお届け。イラストや仮装の参考にするでござるよォォ!

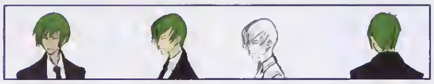
ハザマ設定資料集

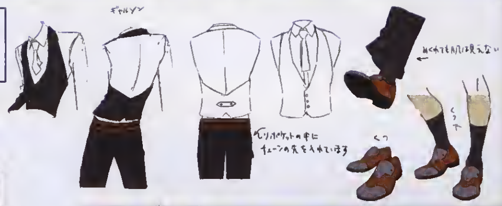
続・お蔵出し!!

世界虚空情報統制機構の諜報部に所属するハザマ。その衣装や武器の詳細を隅々までチェック!

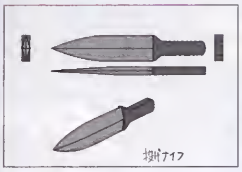
基本設定

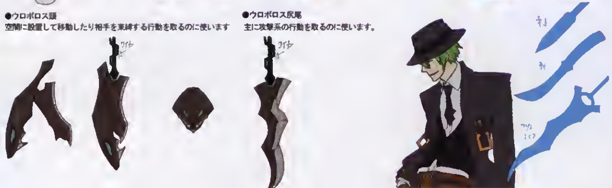
家庭用『ブレイブルー』のストーリーモードで登場しており、衣装など基本的な設定は特に変わっていない。帽子を取った状態や、衣装の細かな設定もある。



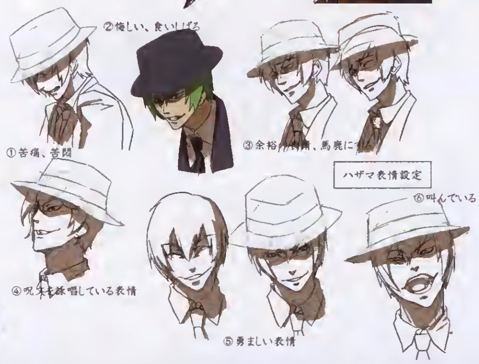












武器・表情設定

ドライブボタンで使用するアークエネミーの一つ、蛇双(ジャソウ)・ウロボロスのほか、2種類のナイフを操るハザマ。狂気じみた表情集にも注目だ。

プロデューサー 森 利道氏より ども、雑用Pです。ロケテストではたくさんの方に来ていただき大変うれしく思います。長時間並ばれた方々、大変お疲れさまでした。ハザマはとても面白いキャラクターに仕上がっていますので、楽しんでいただけるとうれしいです。

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん





有馬七助

『コンティニュアム・シフト』ロケテスト大盛況!!

9月末～10月中旬に東京各地でロケテストが実施された『ブレイブルー コンティニュアム・シフト』。どの会場にも多くのファンが集まり、プレイ待ちの行列を作っていた。特に最初のロケテストとなった秋葉原のHey（東京都千代田区外神田1-10-5 廣瀬本社ビル）では、設置台数が1台だった初日には150人以上の行列が！ 期待度の高さとファンの熱意が感じられた。



Heyでは近年まれに見る行列が。待ち時間は何と7～8時間!

はみだし風林火山 ●どうなの？「コンティニュアム・シフト」ロケテスト雑感：続編というと新キャラや新技ばかりに目を奪われがちだが、今回のロケテストを見る限り、既存の技もかなりの変更、調整が加えられていた。秋葉原、池袋、荻窪と3週にわたって実施されたのだが、週によって性能が変わっていた技も。中には主力技や得意な間合いから変わりそうなキャラも居るので、新鮮な感覚でプレイできそうだ。



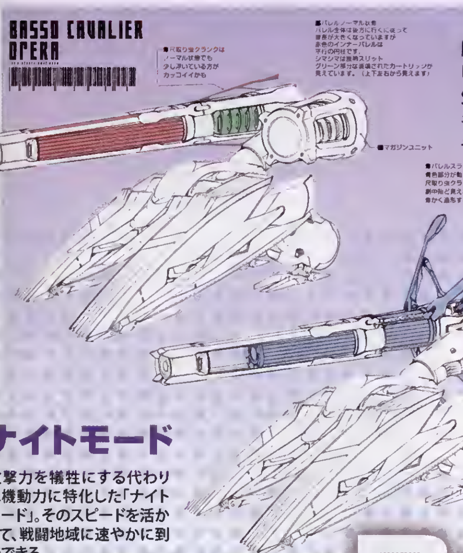
グレフ×アルカディアが贈る

月刊 G.rev 通信

ゲッカン グレフツウシン

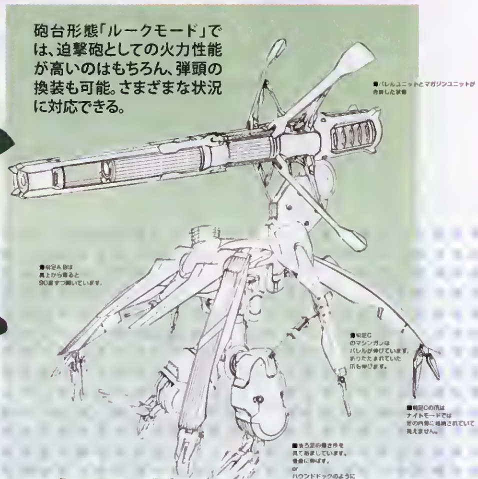
おなじみ『旋光の輪舞DUO』のランダー資料の紹介に加え、謎の新作タイトルの情報をキャッチ! グレフの次回作は80年代SF風STG!?

前作の悪夢がよみがえる? オペラ社の新機体を紹介!!



重力圏での戦闘における兵器"自走迫撃砲"をベースに開発された、オペラ社の軍専用ランダー。主に火星に展開している機甲師団の中心火力として配備されている。S.S.S.に導入されているものは、通常バージョンとは異なり、モードチェンジ時の時間短縮や防衛機構など、対ランダー戦闘に向けた機能強化が図られている。





砲台形態「ルークモード」では、迫撃砲としての火力性能が高いのはもちろん、弾頭の換装も可能。さまざまな状況に対応できる。

ナイトモード

攻撃力を犠牲にする代わりに機動力に特化した「ナイトモード」。そのスピードを活かして、戦闘地域に速やかに到着できる。

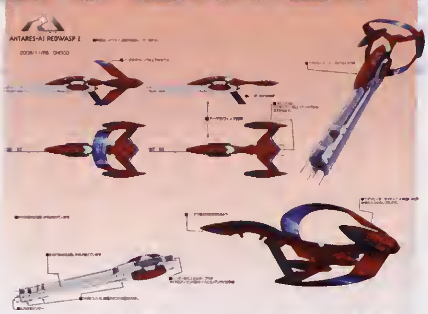
ルークモード

Basso Cavalier



B.O.S.S.ユニット「バッソセリオ ヴェーロ」。3本の艦載機アームと砲撃アームを持ち、敵ランダーを囲い込むようにして攻撃する。

Basso Cavalier is designed by 麦谷"CHOCO"興一



リダレス社の小型戦闘機「レッドワスプ」の廉価版が、艦載機の護衛のために各アームに2機ずつ搭載されている。

新作ロケテスト開催!! 星霜鋼機(せいそうこうき)ストラニア(仮)

さる10月10日～12日に、秋葉原のHeyにてロケテストが実施された本作。近年では珍しい、横画面・縦スクロールのアクションシューティングだ。アーケードでのリリースを期待しよう!



三つ所持できる武装のうち二つを、左右の腕に装備して戦う。弾幕を避けるというより、積極的に敵を倒していくタイプで、そう快感抜群だ。



グレフからのコメント

●今回ロケテストを実施した「星霜鋼機ストラニア(仮)」ですが、「アンダーディフィート」チーム主導で開発しているタイトルです。コンセプトとしては、もろもろ「80年代」といった感じ。NAOMIの時より解像度がUPしているので、デザイナーが非常に苦労していますね。アーケードゲームとして開発を始めましたが、現在のところアーケードで出すかどうかも含めて「未定」となっています。まずはゲームとして面白く遊べるよう、全力で開発していますので、ご期待ください!

『まものろ』の名曲が新生! アレンジサントラ発売中!



■商品名:
まもるクンは呪われてしまった!アレンジトラックス
■定価:
2625円(税込み)
■発売日:
10月28日(発売中)
■レーベル:
スーパースィープ
■ゲストアレンジャー:
渡部恭久、齋藤博人

ポップな『まものろ』サウンドが『センコロ』でもおなじみ渡部恭久氏を始めとする名コンポーザーの手で新生したぞ。P76のアルカディ屋でも購入可能だ!

HOBIBOXのおもちゃ箱

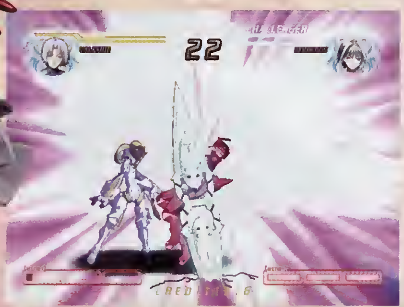
魅力ある登場キャラクター、特徴的なゲームシステムが公開され、ますます期待が膨らむ『PROJECT CERBERUS』。今月は最後のアーミットを紹介するぞ!

最後のアーミットが判明! その名はヴァルキリィ!!

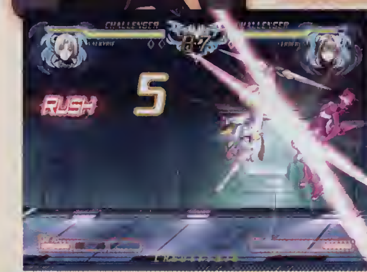


涼樹あきらと人工生命体レイリアの第0号アギトの融合した姿が、このヴァルキリィ。アギトは唯一の男性型レイリア。ほかのアーミットは人間が男性、レイリアが女性だが、このヴァルキリィだけは逆となっている。パートナーとチェンジするクレイモアシステムが、このヴァルキリィにどのように影響を及ぼすか気になるところだ。





ヴァルキリィについての詳細は、公式ホームページでも公開されておらず、まだ謎に包まれている。これは超必殺技か!?

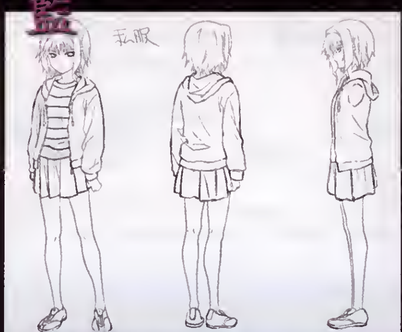


諸刃の武器を振り上げて敵を一閃する! そのほかどのような必殺技を持っているか、情報の公開が待ち遠しい。

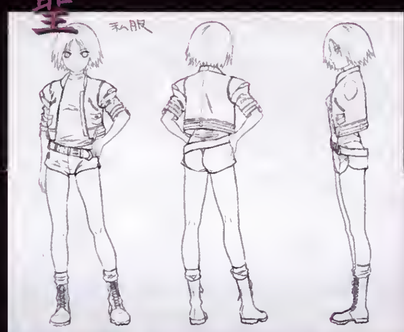
PROJECT CERBERUS SPECIAL ART WORKS

●レイリアたちの私服姿のラフ画を公開するぞ!

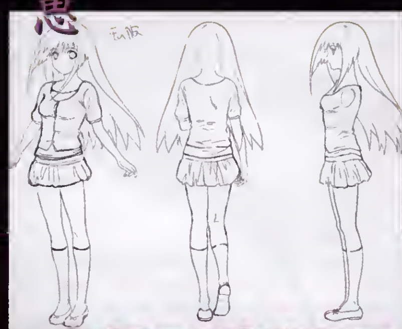
藍



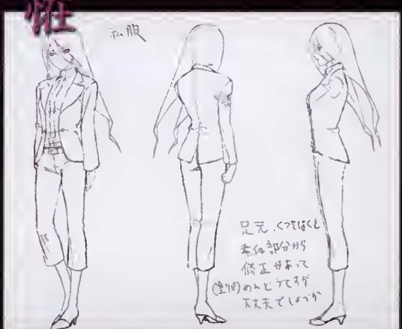
聖



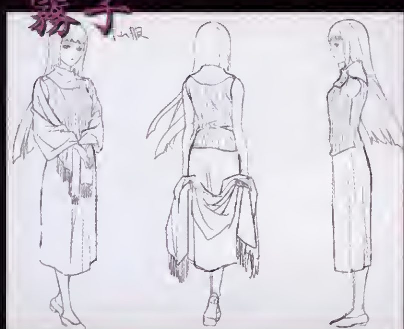
恵



怜

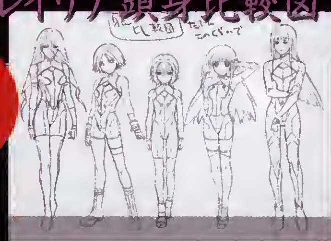


霧子



おまけ

レイリア頭身比較図



次号・HOBIBOXから 重大発表が!! お楽しみに!!

トレーディングカードゲームがアーケードをも熱くする！

月刊ブシロード Weiß Schwarz ヴァイスシュヴァルツ

今月は新発売ラッシュが続く『ヴァイスシュヴァルツ』から、アーケード関連メーカーもかかわる三作品の情報をお届け！ さらに迫る年に二回のカードゲーム界の『闘劇』の情報も!?

『薬血寺』でおなじみ(!?)アトラスの名作が『ヴァイスシュヴァルツ』に参戦！

『ペルソナ4』新情報解禁！



ちくわ（以下・ち）：ペルクマァアアア!!（歓喜）
編集尾崎（以下・尾）：おお……やり込みまくった『P4』の『ヴァイスシュヴァルツ』本格参戦に、喜びのご様子で。
ち：そりゃもう！ しかも発売中のトライアルデッキは、主人公・陽介・クマ・直斗を中心とした構成でしてね。まさにゲーム中に私が愛用したパーティー！
尾：エクストラパックでは未登場だった、仲間たちのより強力なペルソナもついにカード化していますね。
ち：原作の感動がよみがえりますなぁ！ 河原でなぐり合ったりカレー吹いたり、女装したり草食べたり（本当）。
尾：誤解を招く場面だけ回想せんでください（汗）。



「行くぜ相棒!!」



条件次第で再攻撃可能な主人公、軽コストで相手キャラを手札に戻せる陽介などを含むトライアルデッキ。構築済みなので初心者も安心！

ブースターパックは12月5日発売予定

好評発売中のトライアルデッキに続き、こちらに未収録のメインキャラや、名脇役のコミュキャラたちなど、『P4』ファンにはおなじみのキャラを多数収録したブースターパックも12月に発売されるぞ。予約特典やBOX、カートン購入の特典ももちろんすべて『P4』づくし。ファンなら必携だ！



こんなイベントもカードで再現！

これは作中の名シーン、オムライス・別名物体Xの再現!? ほかのシーンや名キャラの再現にも期待大だ！

『ペルソナ4』ってどんな作品？

スタイリッシュな演出で人気を集めたRPG『ペルソナ3』の続編。田舎町に起こった連続殺人事件の謎に、人々とのきずなと特殊能力「ペルソナ」を支えに立ち向かう。

NEW LINEUP

エクストラブースター Fate/hollow ataraxia 11月21日発売決定！

発売中の『Fate/stay night』のカードを強化する、後日談作品のカードが登場！ 豪華作家陣が描く、全45種&パラレル45種のカードをコンプすべし!!

新キャラ、人気キャラ多数収録!!





重要登場人物のカレン（右）、ステンノ&エウリュアレ（上）も登場。『fate/unlimited codes』では未登場だが、いずれも大人気のキャラだ！



本庄雷太さんの描き下ろし!!

こちらの『戦場のヴァルキュリア』でおなじみの本庄先生をはじめ、超豪華な執筆陣が「繰り返す4日間」を描く！

参加イラストレーター

文倉十、鷺神楽、空木朔子、緒方剛志、小林尽、ささきむつみ、末弥純、高橋慶太郎、天空すふぃあ、Bすけ、日暮竜二、人丸、本庄雷太、美樹本晴彦、森井しづき、私屋カヲル（五十音順、敬称略）

全国規模のブシロード公式大会

WORLD GRAND PRIX2009 地区決勝大会の日程が決定！

ブシロードのTCG（トレーディングカードゲーム）各種の全国大会を同時開催するカードゲーム界の『闘劇』・WORLD GRAND PRIX2009の地区決勝の日程がついに決定した。観戦して楽しむのはもちろんのこと、予選で敗れた人は当日参加枠の抽選にもぜひ挑戦を！ ちなみに当記事担当ライターも予選に参加していますが、はてさて……!?

	会場	一日目	二日目	三日目
名古屋	スペースD	11月21日	11月22日	11月23日
大阪	御堂筋MIDビル貸会議室大ホール	11月28日	11月29日	-
札幌	ブルーウェーブイン札幌	11月28日	11月29日	-
横浜	ラジアントホール	12月5日	12月6日	-
博多	ASCビル1階	12月5日	12月6日	-
岡山	オルガホール	12月12日	12月13日	-
仙台	サンフェスタ402	12月12日	12月13日	-
東京	東京卸商センター	12月19日	12月20日	-

※一日目は「ヴァイスシュヴァルツ」大会、二日目は「サンデーVS.マガジン」「ヴィクトリースパーク」「Chaos TCG」大会を開催（名古屋を除く）

大会の詳細については下記HPにて！
http://bushiroad.com/events/event0023.html

月刊 ナムコ魂

強者たちの宴が始まった!!



加藤清正の虎退治ならぬ、番長の熊退治だ!!


天下の名城熊本城を前に、殿様気分だぜ！ miyaをお姫様抱っこして気合十分だ!!

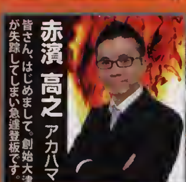
南国熊本に番長来襲!!

10月3日(土)、いよいよ拳道場第5回特別称号大会の火蓋が切って落とされた！　開幕の舞台として、そのTOP開催地であるワンダーシティ南熊本店に突撃した。実は、熊本には2年間ほど住んでいた時期があり、その時に全てをつぎ込んで毎日のように鉄拳をやり込んでいたのだ！　切磋琢磨した仲間たちもわざわざ大会に駆けつけてくれて本当にうれしかった！　今回は2ON2という事で、「miya」と初のタッグを組むことにした！　絶対に特別称号は俺達が持って帰るぜ！

しかし世の中そんなに甘くはない。大会には、全国大会の上位入賞プレイヤーであるスマイル／ネス／スゥなどが参加していた。ところがいきなりの大波乱、「スゥ」が1回戦で散ったぜ……。俺たちは一回戦をなんとか無事に突破したのだが、2回戦で「テトラ」、「藍挑」ペアにあたり、「藍挑」のシューティングゲームの前に散ることに……次会ったら覚えとけ♪（リアルな意味で♪）優勝は、熊本2強「スマイル」、「ネス」ペアだ！　やっぱり強いぜ！　認めてやる！！


▲これが熊本の猛者たちだ！　最強の仲間たちが集まってくれた♪　みんな本当にありがとな！　うれしかったぜ!!


◀盛り上がりも最高潮の優勝決定戦だ！　隣にべた付きで「スマイル」にプレッシャー与えてたが失敗♪（笑）


赤濱 高之 アカハマ
皆さん、はじめまして。創始大津が失踪してしまい急遽登板です。


判藤 俊介 バンドウ
人生2度目の白いタキシードを着ました（笑）

拳NEWS 東京ゲームショー 9／24～9／27
鉄拳6初お披露目!!

家庭用の『鉄拳6』が発売するということで、東京ゲームショーで家庭用ゲーム大会が開催された！　皆のおかげで番長の知名度も上がり、なんと大舞台の司会、実況、解説をすることに！　しかも、番長衣装は今回『白のタキシード……』どこの披露宴だ!?（笑）

3日間に渡って開催されたイベントには、全国各地からさまざまな猛者が登場した！　優勝者にはコレクターズボックス（アートブックにお宝満載！）やソフトがプレゼントされるということで、参加者全員必死だったぜ！（笑）

▼TGSに往年の鉄拳プレイヤーが大集結！　俺も興奮したぜ!!

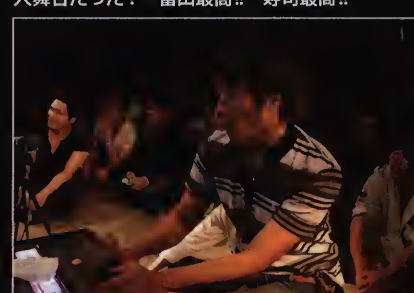



◀期待の新作に多くの観客が集まってくれた！　武者震いがしたぜ!!

拳NEWS マスター富山杯 9／20
番長チームベスト4入り!

今年もマスター富山杯が開催されると聞きつけて参加してきたぜ！　なんと参加チームは94チーム。約500人だ!!　これだけの大会は他にはない！　これは勝ちに行くしか♪

番長軍団は前年参加と同じメンバー Ranca ／はめこ。／ miya ／不動のシニアチーム（笑）で出陣したぜ！　結果は……なんと全員がすげー活躍してベスト4まで行った！　優勝は、福士チーム！　準決勝から「ノビ」の一人舞台だった！　富山最高!!　寿司最高!!


◀大注目の中、ギリギリの闘いの連続だった。全身全霊で集中だ！　まさに極限だぜ！

鉄拳番長組手

昨日の友は今日の敵!?

プラボ南熊本店での組手はいつもの番長組手とは雰囲気が違った。いきなり番長に挑んできた相手はかつて闘劇'06でチームメイトとして共に闘った仲間である「スマイル」と「ネス」だったからである。お互いに声を掛け合い笑ってはいるが、目はマジである。まず番長に挑みかかってきたのは「スマイル」のマードック。「スマイル」は前に出て畳み掛けるスタイルと持ち前の反応の良さを活かした機動力が最高の武器なのだが、その彼が操るマードックが火を噴いた!! 立て続けに負けを積み重ねる番長に苦悶の表情が。折れそうな心を奮い立たせ何とか「スマイル」を下した番長に今度は「ネス」が襲う。彼の操るラースは、ダメージ効率の良い固有技をうまく使い、ジャックの弱点を付いてきた。苦戦する番長の顔にあせりの表情が……。結局彼ら二人に連敗を喫してしまったが、かつて共に闘った仲間との組手に満足げな番長であった。(Text赤濱)





このお店で開催したぜ!

ワンダーシティ南熊本

己が知恵と技を駆使し、目指すは闘劇優勝! ワンダーシティ南熊本はそんな熱い鉄拳プレイヤーを応援します! 熊本最大規模の8台で稼働中です。熊本にお越しの際はぜひ当店へ!



住所:〒862-0976
熊本県熊本市九品寺6-9-1
TEL:096-375-1130
営業時間:【1F】10:00～翌4:00(年中無休)
【2F】10:00～24:00(年中無休)
※駐車台数350台(無料)

次回の判藤格闘記開催地は……

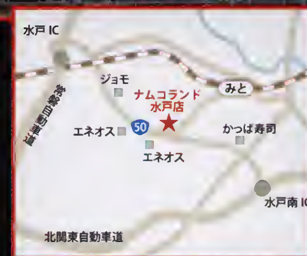
イベントスケジュール 11月7日(土)

16時受付～17時半組手～
19時ランダム2on2開催予定!

ナムコランド水戸



関東の北端、ナムコランド水戸に鉄拳番長がついに登場します!! スタッフ一同両手を広げて皆さんのお越しをお待ちしています!!



住所:〒310-0851 茨城県水戸市千波町2017-1
TEL:029-241-3444
水戸南ICより車で15分/水戸ICより車で15分



今回から始まりました「ペク使いmiyaの大会リポート」。
miya視点で大会の様子を鋭く切り込んで行くので、みんなヨロシク!
早速だが熊本勢はノリが良くて一体感があった。もともと皆バラバラに鉄拳をやっていたのを番長が一つにまとめて強くしていったんだけど、番長チルドレンは大会の楽しみ方を良く知ってるね。
皆も特別称号大会に向けて、お店でみっちり練習して称号を狙いに行こう!
そして愛すべき鉄拳を盛り上げていこうぜ!

ペク使いmiyaの大会リポート

拳道場 KOBUSHIDOJO

第五回特別称号大会 11月前半スケジュール

日程	店舗名	対戦形式	開催時間
11月1日(日)	ナムコランド仙台クリスロード	1on1	16:00
11月7日(土)	熊谷ナムコランド	2on2	14:00
11月7日(土)	ナムコランド水戸	2on2	19:00
11月7日(土)	ナムコランド阿佐ケ谷	1on1	15:30
11月7日(土)	ナムコランド日向	1on1	20:00
11月8日(日)	ワンダーシティ調布	1on1	15:00
11月8日(日)	プレイシティキャロット伊勢佐木町	1on1	15:00
11月8日(日)	ナムコランド多賀城	2on2	15:00
11月8日(日)	ナムコランド越谷	1on1	18:00
11月8日(日)	ワンダーシティ札幌	1on1	14:00
11月8日(日)	プラボ都筑	1on1	19:00
11月8日(日)	プラボ中野	3on3	14:00
11月14日(土)	ナムコランド大館	1on1	19:00

日程	店舗名	対戦形式	開催時間
11月14日(土)	ワンダーシティ与野	1on1	19:00
11月14日(土)	ナムコランド仙台クリスロード	1on1	16:00
11月14日(土)	ナムコランド幕張	2on2	20:00
11月14日(土)	ナムコランド王子	1on1	15:00
11月14日(土)	プラボ荻窪	1on1	18:00
11月14日(土)	ナムコランドDZ大分	2on2	20:00
11月14日(土)	ワンダーシティ南熊本	2on2	19:00
11月14日(土)	ナムコシティ(ナムコランド梅田)	1on1	19:00
11月14日(土)	ナムコランドすみのえ	1on1	16:00
11月14日(土)	プラボ枚方	1on1	20:00
11月14日(土)	プラボ長岡	1on1	19:00
11月14日(土)	ワンダーパーク今治	1on1	19:00
11月14日(土)	ナムコランド日向	1on1	20:00

大会後半のスケジュール及び大会の詳細はコチラから確認をするべし!!

大会の詳細情報は、以下のいずれかの方法で確認!!
▼開催店舗でスタッフに大会情報を聞く!
▼パソコンからの確認方法
拳道場HP(http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/)
▼携帯電話からの確認方法
①ナムコアミューズメントナビ→拳道場(右のQRコードからアクセス)
②TEKKEN-NET(http://tekken-net.jp/)→拳道場
※TEKKEN-NETは携帯電話専用サイトです。

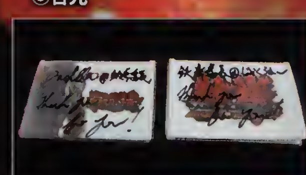
携帯電話からの確認方法
ナムコ
アミューズメントナビ
【拳道場】ページへの
アクセスは、こちら→

ナムコ魂 一問一闘

これだと思う番号を本誌巻末のアンケートハガキ自由欄に記入のうえ応募すべし! 抽選で10名に番長サイン入り鉄拳カードケースがもらえる!! 鉄拳番長へのご意見も、自由欄へ記入されたし!!! 詳しい応募方法は、5ページをご覧ください。

Q 問題 鉄拳番長の使用キャラは何?

①アンナ
②JACK-6
③吉光



Enjoy beatmania IIDX Life

SIRIUS
The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX 17

ついに稼動したシリーズ最新作『beatmania IIDX17 SIRIUS』。今月は新要素の紹介に加え、さらにはGOLIやDJ Yoshitaka、dj TAKA、L.E.D.のインタビューなど、SIRIUSの魅力を詰め込んだ特集号だ!

beatmaniaIIDX 17　SIRIUS
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発 売 日　：2009年10月21日(稼働中)
■使用基板：—

Text：ハナダ

SIRIUSには新しい試みが満載!

IIDXを始めよう!!

新作稼動につき、まずはゲームの遊び方をおさらいしていこう。これから『beatmania IIDX』を始めたい人は要チェック!

まずはゲームモードを選ぼう

ゲームスタート後はモードセレクト画面に移動する。ここからメインのスタンダードモードを中心にいろいろなモードを選ぶことができる。本作をプレイしたことない人は、ゲームに慣れるためにもTUTORIALモードやBEGINNERモードを選ぶのがおススメ。また、本作は『e-AMUSEMENT PASS』を使うと、スコアやクリアなどのプレイデータが保存できるようになり、遊びの幅が大きく広がる。やり込み要素が十分にあるので使わない手は無いぞ。



beatmania IIDXには全部で七つのモードがある。スクラッチを回して遊びたいモードを選択したら、白い鍵盤を押して決定だ。

始めはTUTORIAL MODE!　慣れてきたら……

TUTORIALモードを選択するとグラサンをかけたイカした風貌の『マイケル・ア・ラ・モード』が登場。ここではマイケルが講師となって、ゲームのルール説明を始め、鍵盤のたたき方からスクラッチの回し方など、『beatmania IIDX』の楽しみ方を丁寧に説明してくれるぞ。TUTORIALモードを一通りこなし、ゲームに慣れてきたらBEGINNERやメインモードであるSTANDARDモードにも挑戦してみよう。



鍵盤を押すタイミングについてもしっかりレクチャー。曲のリズムに合わせて、うまく押せればマイケル講師も上機嫌だ。



スタンダードモードでは一つの曲につきNORMAL、HYPER、ANOTHER、三つの難易度が存在する。

ONE POINT ADVICE

そのほかのゲームモード

- **BEGINNER** 3曲保障の初心者専用モード。本作に慣れたい人はこのモードで練習しよう。
- **STANDARD** メインとなるゲームモード。さまざまなカテゴリから好きな曲を選択して遊べる。
- **EXPERT** 決められた5曲をプレイして　、総合スコアの高さを競うモード。
- **段位認定** 段位別に用意された4曲をプレイし、自分の実力を試すモード。
- **FREE** 選曲回数は少なくなる代わりに、2曲保障となり自由に遊べるモード。
- **PARTY** 今作から追加された新モード。キャラクターの会話を楽しみながら遊べる。

チュートリアルモードの内容

- **LESSON1** 基本的な遊び方の説明を教えてもらえるぞ。まずはこのLESSONで基本を学ぼう。
- **LESSON2** 同時押しの対処方を教えてくれる。また、このLESSONで運指についても教えてくれるぞ。
- **LESSON3** ターンテーブルと鍵盤の同時押しについて。片手で鍵盤、片手でスクラッチ操作をしよう。
- **LESSON4** 間隔の狭いスクラッチ操作の練習ができるぞ。マスターしてDJらしいプレイをしよう。
- **LESSON5** HI-SPEEDオプションについて学べる。使いこなせば上達の近道になるぞ。
- **LESSON6** これまでのLESSONを身に付けれたかどうかの総合試験。クリアできればこのモードは卒業。

補足説明 **プレイスタイルについて**:ゲームを始める前に選択するプレイスタイルに「シングル」と「ダブル」の2種類がある。「シングル」は1P or 2Pのどちらかでプレイするのに対し、「ダブル」は1Pと2P両方の鍵盤とターンテーブルを使う上級者向けのプレイスタイル。また、それぞれのプレイスタイルをSP(シングルプレイ)、DP(ダブルプレイ)と略して表記している。

楽曲をプレイするときのポイント



画面の見方

1. 『リズムパターンゲージ』：画面上部からオブジェが流れてくるレーンのこと。オブジェが赤いラインに重なったときに押そう。
2. 『進行ゲージ』：曲の進行度合いを表す。曲が進むごとにバーが移動し、一番下に到達すると曲の終了となる。
3. 『グルーブゲージ』：GREATやPOORなどプレイ内容に応じて増減し、曲終了時に赤いライン(80%)以上だと楽曲クリア。
4. 『BPM』：曲のテンポを表す数値。数字が大きくなるにつれ、曲のテンポが速くなるほか、オブジェの落ちてくる速度も変わる。
5. 『エフェクター』：音楽を楽しむためにつける音響効果。OFFの状態でもゲームのプレイに支障は出ない。
6. 『現在のスコアと最大コンボ数』：本作はスコアの計算方法が二つあり、スタンダードモードでは200,000点が最高得点。

プレイサイドと運指について

1Pと2Pの違い

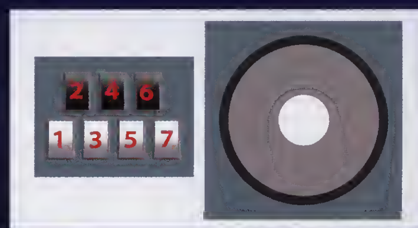
『beatmania IIDX』は1P・2Pとスクラッチの位置が異なるため、プレイしようと思ってもどちらのサイドで遊べばいいか悩む人も多いはず。右手を利き手とした場合は、1P側を選べば鍵盤を多く担当させやすく、2P側は鍵盤とスクラッチの絡みをさばきやすくなるのが特徴だ。下記の運指の項目も踏まえて自分に合ったプレイサイドを選ぼう。

運指の説明

譜面をたたく位置と指を連動させるのが上達への第一歩。ここでは代表的な2タイプの運指を紹介していこう。まずは基本ともなる左右対称配置。1～3を左薬指、左中指、左親指、5～7を右親指、右中指、右薬指で担当させ、4は両方の人さし指でたたこう。もう一つは1～3を左親指、左中指、左人指し指、4～7を右人指、右親指、右中指、右薬指で固定させる『1048式』(※)だ。



スクラッチが左側にあるのが1P。右手で鍵盤をたたける分、左手でのスクラッチさばきが課題となる。



5鍵盤時代からのスタイルを引き継いでいるのが2P。右側にスクラッチがあるため、左手で鍵盤をたたく能力が問われる。



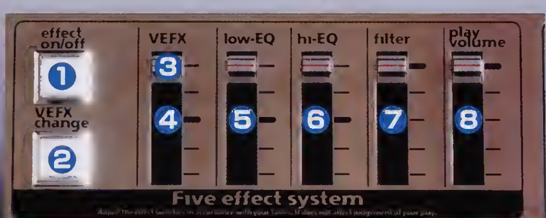
譜面がスクラッチ側に寄った場合は余った手で鍵盤をフォロー。1とスクラッチ左親指で取り、3を右親指でたたこう。



第一回トップランカー大会で準優勝に輝いた1048氏考案による運指。下記の補足説明でさらに詳しく解説しているぞ。

より上質な音を求めるなら、エフェクターを活用しよう!

筐体の真ん中にある二つのボタンと五つのバーは、音楽に音響効果をつける役割を持つエフェクターだ。プレイ中に上部の①effect on/offボタンを押せばエフェクトがかかり、ハイクオリティなサウンドをより楽しめる。特に、プレイ中の音が小さいと感じたら、⑥Play volumeのバーを一番上に上げ①effect on/offボタンを押してみよう。音量が上がり、楽曲が聞こえやすくなるため、プレイも快適にできるはずだ。エフェクターの種類とスライダーバーの効果については右記を参考にしてほしい。



基本的にバーは全て上げた状態にしておこう。下がっている状態で①effect on/offボタンを押してしまうと楽曲がまったく聞こえなくなるぞ プレイ前に確認しておこう

エフェクターの種類と効果

①effect on/off	エフェクトのon、offの切り替え
②VEFX change	音の高さを変更する「pitch」やlow-EQ、hi-EQの効果だけ出力する「EQ-ONLY」に変更可能
③エフェクトフェーダー	上下に動かすことで、エフェクトの効きを調整可能。上に上げるほど強く、下げるほど弱くなる。
④VEFX	ECHO4～REVERB3の7段階
⑤low-EQ	低音をコントロールできる
⑥hi-EQ	高音をコントロールできる
⑦filter	音の低域を減らす
⑧Play volume	演奏音のボリュームを変えられる

補足説明 ※**プレイサイド&運指補足:**『1048式』の説明は1Pサイドを例に説明したもの。2Pサイドの場合は左右対称になる。そのため、1～4を左薬指、左中指、左親指、左人指し指、5～7を右人指し指、右中指、右親指となる。1048氏に聞いてみたところ1は左小指、35は両親指、4は両人さし指で押せるようにしておくと吉。そして運指は完全固定ではなく譜面次第で配置を崩して演奏することもある。とのことです。

オプションを使いこなそう



プレイをさらに楽しくするオプション機能。使い方を覚えてIIDX LIFEをさらに充実させよう。

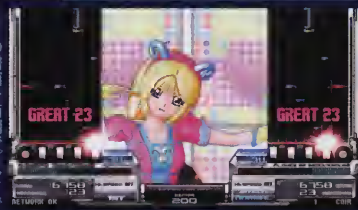
オプションはプレイの手助けをしてくれるほかにも、条件をつけて難度を上げたりするなど効果はさまざま。選択方法は選曲中にスタートボタンを押して、各オプションに対応したボタンを押すだけ。使いたいオプションを決めたら、あとはスタートボタンを離して選択画面を閉じてプレイを始めよう。各オプションの効果については下記に対応したボタンとリンクをさせてまとめておいたぞ。曲に合ったオプションを使いこなせれば上達の速度もグッと早くなること間違い無し！



今作からオプション選択画面にも若干の変化が加えられ、より機能的になったところも注目どころ。

BATTLE
BATTLE

SPの譜面を両側でプレイできるオプション。友達と一緒に遊ぶときは必須となる。



STYLE
RANDOM／S-RANDOM／MIRROR

RANDOMは降ってくるオブジェのパターンをランダムに変更するオプション。また、譜面を左右対称にするMIRRORというものもある。



FLIP
2PFLIP／DPFLIP

2PFLIPは1Pと2P譜面の左右を入れ替えるオプション。DPプレイ時に使用することもある。



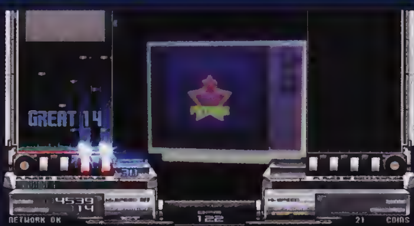
GAUGE
EASY／HARD

EASYはミスをした時のゲージの減りが抑えられ、HARDは一定以上のミスをすると強制終了する。



RANGE
SUDDEN／HIDDEN／SUDDEN+／HIDDEN+／LIFT

SUDDENはオブジェが一定以上の高さから突如出現し、HIDDENは降ってきたオブジェが途中で消えてしまう、どちらも上級者向けに用意されたオプションだ。SUDDEN+は画面上部に備え付けられたレーンカバーでリズムパターンゲージを隠し、オブジェを出現させるタイミングを自由に操作できる。下記のHI-SPEEDと組み合わせることにより、譜面の認識能力向上に役立つ。HIDDEN+は画面下部からレーンカバーが出現し、判定ラインを隠す効果を持つ。



SUDDEN+とHIDDEN+に限り、プレイ中にスタートボタンを二回連続押せばレーンカバーを消すことができる。

ASSIST
5KEYS／A-SCR／LEGACY

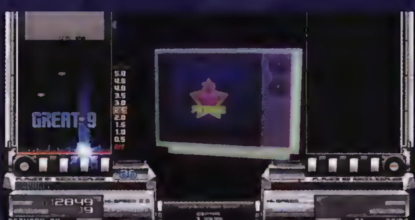
プレイ中にスクラッチを自動で演奏してくれるAUTO SCRACH。担当する鍵盤の数を減らす5KEYS。どちらも使用した場合はASSISTクリアの扱いとなる。



SPEED
HI-SPEED0.5~5.0

オブジェの落下速度を上げるオプション。オブジェが詰まって見切りにくいと感じたら、HI-Speedを使い譜面の落下速度を上げてみよう。オブジェ同士の間隔が開くため、各オブジェが認識しやすくなるはずだ。HI-SPEEDは0.5刻みでOFF～5.0までの合計11段階から選択。BPMが遅い曲ほどHI-SPEEDを速くするといいだろう。初めのうちはBPM150をHS2.0～3.0あたりで設定してみよう。





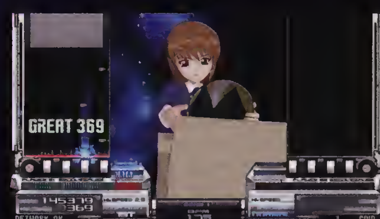
楽曲プレイ中でもHI-SPEEDを変更することは可能。スタートボタンを押しながら白鍵盤で0.5減少、黒鍵盤を押すと0.5上昇する。



HI-SPEEDを上げれば譜面の認識のほか、鍵盤を押すタイミングも掴みやすくスコア能力の上昇にもつながる。

結局オプションは何をつけたらいいの？

基本的にはミスをした時のゲージの減りが抑えられるEASY。詰まった譜面の間隔を開けるHI-SPEED。オブジェの出現タイミングを自由に決めれる"SUDDEN+"の三つをつけるのがおススメ。逆にHARDやSUDDEN & HIDDEN、落下してくるオブジェにすべてランダムがかかるS-RANDOMはプレイの難易度が上がる場合が多いので、プレイに自信がつくまでは選択しないこと。



とにもかくにも役に立つEASYとHI-SPEED。BPMに合わせたHI-SPEEDを設定できればクリア率も上がるだろう。

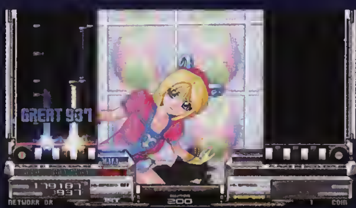
補足説明
オプション画面補足:スタートを押しながらスクラッチを回せばスコアグラフ、EFFECTボタンでゴーストスコアの表示方法を変更、VEFXボタンで判定タイミングの表示方法を変更できる。。
BATTLEについて:二人同時にプレイしている時にBATTLEをつけなかった場合は、DPの譜面が左右に分割されて降ってくるほか、クリアマークやスコアが記録されないので注意。

新システム解説

SIRIUSでは今までに無かった新要素が追加されゲーム性が大きく進化！　新生IIDXを楽しむためにはいずれも見逃せない内容だ。

チャージノート（CN）

決められた範囲の分だけオブジェを押し続ける"チャージノート"。最初と最後に判定があり、途中で鍵盤を離してしまったり、最後まで鍵盤を押し続けているとMISSになる。チャージノート中は指を固定されるので、鍵盤を押しながらほかの譜面をさばくかが重要となるだろう。



▶今作の目玉ともいえるチャージノート。今までとは違うテクニックが必要とされる。



◀チャージノートの種類はリズムを刻みながら押し続けたり……



▶同時押しのチャージノートが降ってきたりと、さまざまなタイプがある。



◀チャージノートは新オプションLEGACY NOTEをONにすれば……、



▶終わり際の譜面が表示されなくなる。自信が無い時はアシストに頼ろう。

バックスピンスクラッチ（BSS）

バックスピンスクラッチはオブジェの範囲内を一定時間回し続け、最後に逆方向に回転させるテクニック。こちらもチャージノートと同様に、始点の回し始めた部分と終点の逆回転部分に判定が存在するのが特徴だ。スクラッチの回転が途中で止まったり、逆方向に回せなかった場合はMISSとなる。片方の手がスクラッチに捕われてしまうので、スクラッチ側に鍵盤が寄ってきたときの対処が非常に重要となるだろう。CNとBSSともに、SIRIUSの楽曲攻略のキモとなるので練習は必須だ。



DJ Yoshitaka曰く『うまく回せればDJにグッと近づける』とのこと。BSSを使いこなして目指せリアルDJ！



回転速度には制限が無いため、遅くてもいいからスクラッチを回し続けることがミスをしないコツだ。

LIFTオプション

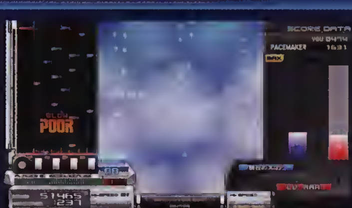
LIFTは判定ライン（赤い部分）を上方向に移動させるオプション。STARTボタンを押しながらターンテーブルを回して調整させて、判定ラインを自分の目線の高さに合わせられるのが利点だ。EMPRESSでは携帯サイトのカスタマイズで設定しないといけなかったが、SIRIUSではオプション変更画面で設定ができるようになった。



レーンが底上げされるが、SUDDEN+との併用も可能なので安心しよう。

判定タイミング表示オプション

鍵盤を押しているタイミングを教えてくれる判定タイミング表示オプション。判定位置よりも早く押すと青文字でFAST、遅く押すと赤文字でSLOWといった感じで、自分が鍵盤をたたいたタイミングを知らせてくれる。4分打ちなどの簡単なリズムで判定を掴みたいときや、スコアが伸び悩んでいる曲に対して使うといいだろう。



BPM変化曲は判定のタイミングがわかり辛いので、判定対策として使うのもイイ。

チャージノートが出現する曲

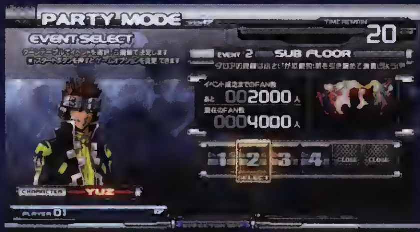
ジャンル	タイトル／アーティスト
TRANCE CORE	Elisha
	DJ YOSHITAKA
BUCHIAGE TRANCE	MIRACLE MEETS
	Lucky Vacuum
ONLY ONE IDOL SONG	NEW SENSATION -もう、あなたしか見えない-
	SUPER HEROINE 彩香-AYAKA-
PSY TRANCE (MORNING)	Programmed Sun
	kors k
HAPPY HARDCORE	bloomin' feeling
	Ryu☆
BUBBLEGUM DANCE	Light Shine
	Ryu☆
LATIN HOUSE	Brazilian Fire
	Ben Franklin
INSANIO	かずあそび
	CULTVOICE by S.S.D.PRODUCTS
STARPOP	未来のプリズム
	星野奏子

※曲選択画面で曲名の横に「CN」と表示されます。
※譜面難易度によってチャージノートがない場合があります。

補足説明 ハナダのこぼれ話：噂のチャージノートを体験してみましたがうまくできずにボロボロ(泣)。特にDPでは左手で押しながらリズムを取ることすら困難でした……これは練習しがいがありそうです！

PARTYモード

SIRIUSから追加された『PARTYモード』はクラブのDJとなり、ファンの人数を集めていきイベントをクリアしていくモードだ。イベントは全6種類となり、プレイを繰り返してファンを集めて規定数を超えたら次のステージにステップアップ。難度は段階を追う毎に上昇はするものの、基本的には低い難度を中心に設定されている。また、選べる曲数も3曲保障されているので、これからIIDXを始める初心者でも楽しみながら遊ぶことができるぞ。



PARTYモード選択後はイベント選択画面に飛ぶ。右記の流れにそって次々とイベントこなして全ステージクリアを目指せ！



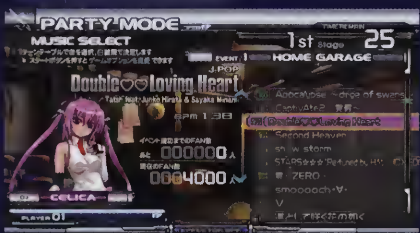
PHASE 1 キャラ同士の会話を楽しもう

PARTYモードの最大の魅力はなんといってもGOLI氏の描くキャラクターたちによる会話シーンだ！　各イベント毎にキャラクターたちがさまざまな掛け合いをしてプレイヤーを楽しませてくれるぞ。さらにはプレイ画面もPARTYモード専用のモノに一新。中央やサイドでキャラクターがDJプレイをして観客を盛り上げてくれるのだ。



イラストはもちろん書き下ろし、GOLI氏のファンならこのモードを遊ばずしてSIRIUSは語れないぞ！

PHASE 2 パーティーで流す楽曲をチョイス！　会場にファンを集めよう！



会話イベント終了後はセットリストの中から好きな曲を選んでプレイ。自分の得意な曲や気分に合わせてチョイスしていこう。



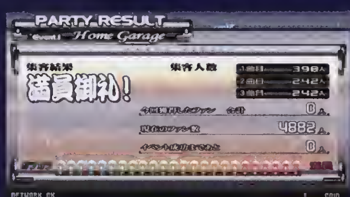
グルーブゲージもトランが集まるPARTY仕様！
Coolなプレイを決めて会場をファンで埋め尽くせ！



曲終了後のリザルトでJUST GREATが2、GREATが1、その合計がファンの人数となる。高得点を出して多くのファンを獲得せよ。

PHASE 3 総合リザルトで結果発表！　イベントをクリアしたら……

楽曲を3曲プレイした後はPARTY RESULTで結果発表。今回のプレイで集めたファンの合計数とイベント成功数まで必要なファンの人数を教えてくれるぞ。PARTYモードはファンを増やしつつ、イベントを楽しみながら上達できる効果があり、初心者におススメ。全イベントクリア時には初段程度の実力には上がっているハズなので、スタンダードモードへのステップアップとして活用しよう。さらには隠し要素としてボーナスステージが用意されているとか？　ゲームセンターで実際にプレイして確かめてくれ！　なお、記録を保存するのにe-AMUSEMENT PASSが必要となるので、先のイベントを見たい人はe-AMUSEMENT PASSを忘れずに持ち歩くこと！





楽曲をグルーブゲージMAXでクリアすればトランの集客状況が大幅に変化。満員御礼を目指そう！



集客人数が規定数を超えるとイベントクリア専用の会話シーンに発展する。全イベントをコンプリートできたらほかのモードにもチャレンジしてみよう。

イベントを楽しみながら上達していこう！

補足説明 e-AMUSEMENT PASSについて:e-AMUSEMENT PASSはゲームセンター内の販売機で購入可能。詳しくはPCサイト(http://www.ea-pass.konami.jp/)にアクセス！

慣れてきたらいろんなモードに挑戦!

ゲームに慣れてきたらほかのモードにもチャレンジ! 自分の実力を試してみよう。

EXPERTモードでインターネットランキングに登録!

決められた五つの曲で構成されたコースを連続でプレイするEXPERTモード。スタンダードモードとの違いはゲージが100%からスタートし、5曲を通してゲージを2%でも残せばクリアとなる。ただし、ミスをした時のゲージ減少量に対して、GREATのゲージ回復量は少ないほか、ゲージが無くなってしまうと曲の途中でもゲームオーバーになる。また、スコアの計算方式も200,000点換算ではなく、JUST GREATを2点、GREATを1点と計算し、GREATの合計点数で競い合う形式だ。

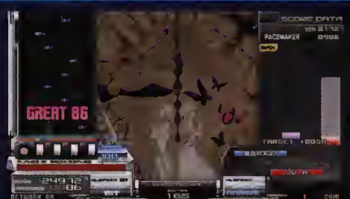


EXPERTはINTERNET RANKINGにも対応している。登録すると自分の腕の近いライバルを探す参考にできるぞ。

ジャンル	タイトル	アーティスト	SP難度	
	beat#1 COURSE 1　POPS		N	H
ELECTRO POP	MIRU key way	JaccaPoP	4	6
CLUB'80s	To the Future	seiya-murai	5	7
STARPOP	未来のプリズム	星野奏子	4	7
TECHNO POP	NoN-Fiction Story!	Creative Life	4	7
J-POP	コスモス	TSU-NA	5	8
	beat#1 COURSE 2　E		N	H
ELECTRO	Do Back Burn	PRASTIK DANCEFLOOR	4	7
ELECTRO	Last Burning	Dirty Androids	5	7
E-DANCE POP	beatchic☆仮面～好き、でいさせて～	上野圭市(transforming into Masao♥Lovely)feat.星野奏子	5	8
ELECTRO	with me...	Sota Fujimori feat.Kemy	5	8
EMO	Sorrows	Asako Yoshihiro	5	8
	beat#1 COURSE 3　TURIST		N	H
TRIP-POP	Chocolate Dancing	Yocke feat. Mayu	3	5
DISTORTED NEW AGE	バビロニア	劇団レコード	4	7
ELECTRO POP	being torn the sky	猫叉Master+ feat.JUNE	4	7
LATIN HOUSE	Brazilian Fire	Ben Franklin	6	8
ASTRAL CHOIR	Raison d'être～交差する宿命～	Zektbach	5	10
	beat#1 COURSE 4　CHARGE		N	H
INSANIO	かずあそび	CULTVOICE by S.S.D.PRODUCTS	3	6
BUCHIAGE TRANCE	MIRACLE MEETS	Lucky Vacuum	6	9
HAPPY HARDCORE	bloomin' feeling	Ryu☆	7	9
ONLY ONE IDOL SONG	NEW SENSATION -もう、あなたしか見えない-	SUPER HEROINE 彩香-AYAKA-	6	10
TRANCE CORE	Elisha	DJ YOSHITAKA	6	10
	beat#1 COURSE S　HARDCORE		N	H
UK HARDCORE	DESIRE	M-Project fw. GUHROOVY	5	9
CYBERPUNK	Empire State Glory	Dirty Androids	6	9
HARDCORE TECHNO	GALGALIM	L.E.D.	6	10
TECH-BREAKBEATS	Red. by Full Metal Jacket	DJ Mass MAD Izm*	6	10
HARDCORE	DOMINION	L.E.D.-G	7	10

段位認定で腕試し!

段位別に用意された4曲を通してクリアする段位認定モード。RANDOMやEASYなどのオプションは使えず正規譜面で挑戦し、スコアのみでなくミスやコンボ数を含めた総合能力が問われるモードだ。クリアできたときは受けた段位を認定され、カードに記録される。



ゲージの増減幅が大きく、ミスを連発してしまうとあっという間にゲームオーバーになるぞ。

ジャンル	タイトル	アーティスト	難度
	七級		
PIANO AMBIENT	5.1.1.	dj nagureo	1
DANCE POP	KEEP ON MOVIN'	N.M.R.	1
DANCE POP	Dr.LOVE	baby weapon feat.Asuka.M	2
PIANO BALLAD	earth scape	dj TAKA	2
	六級		
DRUM'N'ROCK	罠	good-cool	2
ITALO HOUSE	I Was The One	good-cool	3
J-POP	D.A.N.C.E.!	DJ Yoshitaka　feat.星野奏子	3
DISCO	We are Disっ娘よっつ打ち命	DANCE☆MAN feat. Disっ娘	3
	五級		
WORLD/ELECTRONICA	scar in the earth	猫叉Master	3
TECHNO POP	I'm Screaming LOVE	Creative Life	4
HIP HOP	Watch out!!	MAD Sequence*	4
TRANCE	LOVE WILL・・・	riewo	4
	四級		
CUTE POP'S	wish	DJ Yoshitaka feat.杉村ことみ	4
POP	The Smile of You	猫叉Master feat.JESSY	5
JUNGLE	SP-TRIP MACHINE(for beatmania II)	dj TAKA feat. DE-SIRE	4
INSTRUMENTAL	airflow	Mr.T	4
	三級		
HANDZ UP	Second Heaven	Ryu☆	5
J-DANCE POP	まほろば	HHH+H	5
E-DANCE POP	beatchic☆仮面～好き、でいさせて～	上野圭市(transforming into Masao♥Lovely)feat.星野奏子	5
TRANCE	REINCARNATION	dj TAKA	5
	二級		
HARD DANCE	合体せよ!ストロングイェーガー!!(Ryu☆ remix)	L.E.D./Remixed by Ryu☆	5
INDUSTRIAL REVIEW	鬼言集	あさき	6
TRANCE	sync	OutPhase (TaQ/dj TAKA)	6
ボデー	ライオン好き	AKIRA YAMAOKA	5

ジャンル	タイトル	アーティスト	難度
	一級		
DIGI-ROCK	GRADIUSIC CYBER	TAKA	6
TRANCE	quasar	OutPhase	6
IRREGULAR HI-BREAK	MENDES	Humanoid	6
J-HOUSE	With your Smile	Shoichiro Hirata plus Junko Hirata	6
	初段		
EPIC POETRY	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach	6
FUNK'N JAZZ HOUSE	with you…	Sota Fujimori	6
RECKLESS RAVE	GOLD RUSH	DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	7
EUROBEAT	I Was The One (80's EUROBEAT STYLE)	good-cool	6
	二段		
EUROBEAT	Monkey Dance	Y&Co.	7
CYBER OPUS	Zenius -I- vanisher	Tatsh	7
ポップス	山岡晃の「クイズ!家事都合!」	AKIRA YAMAOKA feat.喜屋武ちあき	7
INTELLIGENCE	Abyss	dj TAKA	7
	三段		
SYMPHONIC TECHNO	高高度降下低高度開傘	Dr. Honda	7
HAPPY ☆ JIG	BRIDAL FESTIVAL !!!	S.S.D. with ななっち	7
PIANO AMBIENT	Presto	Osamu Kubota	8
NOSTALISH REQUIEM	CaptivAte～裁き～	DJ YOSHITAKA feat.A/I	8
	四段		
DRUM'N'BASS	era (nostalmix)	TaQ	8
LOVELY TRANS POP	虹色	DJ YOSHITAKA feat. G.S.C license	8
HOUSE	thunder	Lion MUSASHI	8
RAVE	R5	tigerYAMATO with ultrabeatbox	8
	五段		
CANDY RAVE	smooooch・∀・	kors k	8
BIG BEAT	abstract	TaQ	9
TRANCE	STAR FIELD	SADA	8
ONLY ONE EURO BEAT	NEW GENERATION -もう、お前しか見えない-	SUPER STAR 満-MITSURU-	9
	六段		
ONLY ONE EPILOGUE	THANK YOU FOR PLAYING	SUPER STAR 満-MITSURU-	9
和式電子音楽	カゴノトリ～弐式～	橙色特別室	9
TRANCE	Rise'n Beauty	Sota feat. Cyborg Akemi	9
HAPPY HARDCORE	bloomin' feeling	Ryu☆	9
	七段		
RECKLESS RAVE	B4U(BEMANI FOR YOU MIX)	Remixed by DJ YOSHITAKA with Michael a la mode	9
PROGRESSIVE BAROQUE	Ubertreffen	TAKA respect for J.S.B.	10
HARD HOP	MENTAL MELTDOWN	GUHROOVY fw.TECHNORCH	10
WORLD HOUSE	THE SAFARI	Lion Musashi	10
	八段		
JUNGLE	four pieces of heaven	Lion	10
RAGE AGAINST EMPRESS	天空脳番長危機十六連打	D.J.SETUP	10
HUMAN SEQUENCER	冥	Amuro vs Killer	10
NUSTYLE GABBA	gigadelic	teranoid feat.MC Natsack	12

beatmania IIDXワールドを彩る人物に迫る!

Text：飛鳥

今作の新モードであるPARTYモードはGOLI氏の強い要望で実現したモードでもあるということで、早速GOLI氏にインタビューを敢行。PARTYモードの制作経緯はもちろん、現在展開中のドラマCDのことなど、いろいろ話していただいた。

活躍の場を広げたIIDXのキャラクターたち

——今作での担当部分はどこになるのでしょう？

GOLI　SIRIUS ではデザインのアートディレクションをしました。テーマカラーで画面の方向性、バランス具合を決定したり、MUSIC SELECTやゲームプレイ画面ほか、デザインからドット打ちまで。新人デザイナーのWAVEと席も隣どうしで頑張ってます。それ以外では販促系のイラストなどです。開発後半になるとWAVEが成長してきていて、かなり任せられる段階になってきていたので、助かりました。3D部分も制限が厳しい中、GYOさんに何度か調整しつつ、うまい具合に制作していただきました。このシステム画面関係を制作する都合上、休日返上で何とか今までやらせていただいていた「ROOTS26」のコーナーを休載させていただかざるを得ないことになりました。

——今作ではムービーなどは？

GOLI　今回はシステムの方がメインだったので、少しですね。ただ、映像というよりはレイヤー演出をちょっとだけという感じでした。最近はあまり映像系に時間をさけていないので、まだ解りませんが、次回にはもっと挑戦していきたいです。

——となると、今作では実作業というより管理や指示に回る方が多かったのでしょうか？

GOLI　そうですね。実作業では、システム画面に深く関わっていたのでそれ以外は概ねそういう感じですね。

——今作はチャレンジや提案というテーマが強い作品に見えますが、そういった部分はGOLIさんも多かったのでしょうか？

GOLI　もうチャレンジばかりでしたね（笑）。特に今回挑戦したPARTYモードに関しては、初めてのことなので、デザインや流れなど、試行錯誤してチームのみんなと話し合って作り上げていき、時間がかかりました。知らないこともたくさんあって、いろんな人の力を借りたお陰で出来上がり、何とかこぎつけることができました。IIDXは、遊んだことの無いプレイヤーさんにとっては少しハードルが高いということで、PARTY モードは、それをちょっと和らげてチュートリアルやビギナーモードの延長にあるものとして、一つの受け皿としてのものになります。だから、どちらかというと初心者向けのモードなんですよね。スタンダードモードをプレイしてもらうまでの間を埋めるものとして考えられたものなので、新規のプレイヤーさんにやっていただけたらというところに力が入っています。

——なるほど、ではPARTYモードをクリアしたころには、スタンダードでもある程度簡単な曲はプレイできるようになると？

GOLI　段位レベルでいうと初段くらいまでいけるような構成で、サウンドチームが考えてくれました。選曲に関してはかなり考えてあると思うので、IIDXを始めたばかりの人には、だんだんうまくなっていくのを、実感していただけるようになっています。ただ、このPARTYモードはそういった意味でも挑戦作なので、そこはもうプレイヤーの皆さんにプレイしていただいて反応をお聞きして、今後の制作に生かしていきたいと思います。

——シリウスでは新キャラクターがいますが、こちらはどういったキャラクターなのでしょう？

GOLI　今作のサブタイトルでもある『SIRIUS』は、光り輝く恒星のイメージで付けられていますが、おおいぬ座の口の部分がシリウス（星の名前）だねとシステム画面の制作で話合いをしていました。なので、おおいぬになりました。

——今までは人間でしたけど、今作のキャラクターは動物ですよね。

GOLI　顔しか見ないと動物に見えますが、実はかぶり物として描いているんです。あのかぶり物を取るとちゃんと中身は人間です。この話はROOTS26のコーナーの会話の中で一度出てきたことがありまして、そのつながりでもあります。名前は「戌（いぬ）」なんですが、このネタについては後々、機会があれば、明かしていきたいと思っています。

——なるほど。ほかのキャラクターとの関係も含めて明かされる日をお待ち致します。さて、話はゲームから少し変わりまして、現在Vol.1が発売されているドラマCDについてお聞きします。まずは、制作に至った経緯をお聞きしたいのですが。

GOLI　企画の話としては、パチスロの『beatmania』をやったときに、声優さんを決めてくれと言われまして、その時まあ無茶な意見を出したんですが、それが通っちゃいまして（笑）。でもそれだけ声優さんが豪華ならほかにも何か作れるんじゃないかなという流れで……。それで今、こうしてドラマCDという形になりました。でも本業のゲーム制作やほかの関連商品の制作と同時進行になると、相当時間が掛かってしまいましたね。

——声優さんを決定するときに、考慮した部分というのはあるんですか？

GOLI　僕はパチスロのころ、声優さんにそこまで詳しくなかったんです。アニメとかは、たまった休日が無いと見る時間も無いので、声優さんはほんの少しの人しか分か





ドラマCD情報

商品名	beatmania IIDX spin-off drama ROOTS26S[suite] Vol.1
仕様	CD1枚組/100P豪華ブックレット付き※ ※ブックレットは初回限定盤のみ同梱
価格	2,940円(税込)
発売	2009年10月15日(発売中)
収録分数	約77分以上
備考	コナミスタイル限定販売

ファッションショップ「ROOTS26」を舞台に、IIDXのキャラクターたちが織りなすちょっと不思議な日常を描いた物語が楽しめる。ファンお馴染みのエピソードから各キャラクターの設定に基づいたストーリーが盛りだくさんだ！

コナミスタイルはこちら→http://www.konamistyle.jp/

りませんでした。で、声優さんに詳しい『クイズマジックアカデミー』のキャラクター関係の設定などを考えてらっしゃるデザイナーさんに相談させていただきつつ、決めていきました。ドラマＣＤではそのパチスロで演じていただいた方々を中心に、神南スタジオさんから何人ものヴォイスサンプルを聞かせていただきまして、その中から演技力に優れて、キャラクターのイメージに合う方々を再考しました。

——なるほど、それであの豪華な面子がそろったわけですね（笑）。ドラマCDのシナリオなどもすべてGOLIさんが手掛けられたんですか？

GOLI　もとになるプロット段階はそうですね。ただ僕も初めての経験だったので、脚本家の方とキャラクター設定を最初に打ち合わせした後、プロットから脚本レベルに直して書いていただきました。脚本についてのやりとりはかなりの回数がありましたが、最終的には連載していたROOTS 26に近付ける形になるよう作っていきました。

——ドラマCDの聴きどころはどんなところですか？

GOLI　各巻の中に、コメディタッチやほんわかタッチの話が入っていて、最後の1話がシリアスなものになっています。オムニバスで時系列がずれている部分もあるんですが、Vol.1～Vol.3まではちゃんと続くようになっています。Vol.1では士郎（CV:緑川光）とエレキ（CV:福山潤）やユーズ（CV:小野坂昌也）の白熱した絡みが聴きどころですね。あと、中には聞いているとちょっと赤面するような話もあるので、その辺りも堪能していただけたらと思います（笑）。

——では今後、ROOTSを含めこうしたキャラクターの展開に関しての展望などはありますか？

GOLI　連載していたROOTS 26の年表みたいなのが自分の中にあるんですが、それがもうドラマCDでいうとすごい長さがあって、これはどうにも終わらないかもっていう感じになっています（笑）。短くしてドラマCDという形にしていますけど、今後ファンの方の応援があれば、メディアを問わず何かしら続けていきたいなと思っています。現在発売中のドラマCDについてはスピンオフなので、ゲーム自体にそこまで深く関わるという形ではないですが、ちょっとしたオマケ的な要素で楽しんでいただければと思います。

——ドラマCDの発売もそうですが、フィギュアなどの展開についてGOLIさんとしてはどのようなお考えをお持ちですか？

GOLI　ⅡDXの本分はゲームなので、その認知度をもっと広めたいんです。その宣伝活動の一環として、ゲーム以外のところにも視野を広めていっています。だから今回のドラマCDについては、ⅡDXシリーズをまったく知らない人でも、知っていただいてゲームをやるきっかけになっていただけたらと思っています。またフィギュアなどでも良いものを作れば知らなくとも手にとってくださる方に、ⅡDXというゲームの名前を知ってもらうことができますよね。そういうところから、まずは認知してもらうことが重要だと思っています。そのためのニュース的な展開という意味合いが強いですね。ただ、何を作るにせよ作るからにはより良いものを、少しでも喜んでもらえうように毎回全力で臨んでいます。

——さて、こうしてお話をお伺いするのが久し振りなのでお聞きしたいのですが、デザインする際やキャラクターを描く際、描き方や気持ちの面で以前と何か変わった部分はありますか？

GOLI　基本的には変わってないんですけど、年代とともに絵の流行というのは変わっていくものなので、それに合わせて意識的に変化させていっている部分はあります。昔は線を太くとかアメコミ調とかで描いていたんですけど、あの方が自分的には楽なんですよね。描こうと思って描けば描けるんですよ。だけど、今みたいに線を通常のタッチに戻して描くと、それなりに決まったスキルが要求されてくるんです。だから今の方が昔よりもずいぶん時間がかかるようになりました。でも、そういう今までの自分がやっていない方向性に挑戦していくことによって、フォント選びから一本の線をひくことでも、総合的に影響がでてくるんです。それによって全般的にスキルを上げられるので、そういうことは意識して変えたりしていますね。

——今後、ⅡDXシリーズとは別でキャラクターを描くことというのは？

GOLI　ⅡDXシリーズについてはもちろんいつまでも続けていきたいですが、別の依頼という話であれば、スケジュールの都合が合えば、何でもやってみたいとは思っています。ジャンルを問わず。

——そういえば以前画集を発売されてから結構時間が経ちましたが、画集の第2弾のようなものは予定にあったりするのでしょうか？

GOLI　自分の中でまとめてみたい思いはありますが、現状ではなんともいえないですね（笑）。いつやるの？　というお話は何回かいただいていますが、少しずつ時間をつくらないと無理かな……といった感じです。

——そこは今後に期待させていただきます（笑）。それでは最後に一言お願いします。

GOLI　本当に一言ですが、温かい目で見守ってやってください（笑）。

（10月5日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）



PROFILE
GOLI

beatmania ⅡDXシリーズのメインデザイナー。ⅡDXシリーズのキャラクターを手掛けるほか、ムービー制作にも携わっている。ⅡDXシリーズのポスターやメインビジュアルはすべて氏によるもの。現在休載中だが、本誌でROOTS 26というⅡDXのキャラクターをメインにしたコーナーを連載中。

アーティストインタビュー

SIRIUSを語る！

beatmania IIDXシリーズ史上希に見る多くの新要素導入により、新たな歴史がスタートする。そこで、DJ Yoshitaka氏、dj TAKA氏、L.E.D.氏の3名に、本作のコンセプトから新システム、そして楽曲についてなど、いろいろお話を聞いてきたぞ。

Text：飛鳥

SIRIUSのコンセプトとチャレンジの新システム

――今作の全体的なコンセプトはどのようなものなのでしょうか？

DJ Yoshitaka（以下Y）　一言で表すなら“新時代”ということでしょうか。“SIRIUS（シリウス）”とは空に輝く星のことですが、その名の通り個性を強調してこれからの10年も輝いていこうという意味を込めています。今作では新要素もいろいろと取り入れていて、新しいことにチャレンジしていきながら新しい時代を作っていこうということが大きなコンセプトですね。

dj TAKA（以下T）　今回はサブタイトルを付けるようになって7作目ですが、その中でも『SIRIUS』は斬新な切り口だと思っています。これは音楽的にはいかようにも解釈でき、実はテーマが有るようで無く、無いようで有る。非常に言葉にならない世界観の統一という印象ですね。

――今作では多くのチャレンジをしていると思いますが、まず新システムのチャージノート（以下CN）とバックスピンスクラッチ（以下BSS）についてお話しください。

Y　これまでにIIDXシリーズでは、役割としてスクラッチ曲やBPM変化曲（ソフラン曲）と呼ばれる曲がありました。僕らとしては、今回導入した新システムはそれらと同じ捉え方をしています。そのため、CN楽曲（BSS楽曲）という新しいゲームとしてのジャンルと考えて、搭載に踏み切りました。スクラッチ曲やソフラン曲などと同じ感じで考えていただければいいと思います。もちろんそこを分かりやすくするために、選曲画面でCN楽曲であるかどうかは判別できるようにしています。

L.E.D.（以下L）　あとは、ダンスミュージックが多いのでリフ自体を結構繰り返すことが多いんですけど、CNとBSSを導入したことにより、同じリフでも変化に富んだ遊び方ができるので、飽きないというメリットもありますね。

――CNよりも少々操作感が特殊だと思われるBSSですが、こちらはどういった経緯で導入を？

T　実は最初はCNだけだったんですけど、企画会議の中で「スクラッチは何もしないのか」みたいな話になったんです。当初スクラッチはいじらないという流れでしたが、とりあえず一度試してみることになりました。実は僕、BSSのように長時間回すという感じではないですが、短いところでつないで回すというのは、従来のIIDX譜面でもそれに近いことをやっていました。回して止める動きではなく、回したら逆にも回すという感じですね。それもあり、プログラマーと詰めていったというのが最初のとっかかりです。説明しないと分かりにくいですが、動きとしてはDJに近いですね。

Y　最初はCNだけでいいと思っていたのですが、IIDXの一番の特徴が何かを考えると、やっぱりスクラッチなんですよね。CNもそうですが、BSSも新たな提案という形なので、プレイヤーさんにどう受け入れられるかは未知数ですね。

――では、これも大きな提案だと思われる新モードのPARTYモードについては？

Y　CNとBSSは新しい遊び方の提案ですが、PARTYモードは新しい楽しみ方の提案として導入しました。物語やキャラクターの個性ありきで、その雰囲気とそのシチュエーションに自分を投影することで選曲する楽曲に対する艶感が変わってくると思っています。PARTYモードでは今まで触らなかったゲーム画面も変化させ、GOLIさんのキャラクターが満載の仕様になっています。ほかにも細かいネタがいろいろ導入されているので、ぜひ遊んでみてほしいです。

――ライトなファン向けと感じましたが。

Y　ライトなファンというか、IIDXのコンテンツは好きだけどゲームはあまりプレイしないというプレイヤーさんに対してのトリガーになればという感じにはしています。いくつかのステージで構成されてますが、レベルが上がるとノルマも上がっていくので、その段階を踏んでいくことで気付いたときにはスタンダードモードでプレイできるようになっているという仕様にしています。

T　チームのスタッフはだれもが同じような仕様を考えていたと思いますし、僕も昔同じようなものを考えたことはありました。でもいろいろ懸念事項もあったので結局提案するには至らなかったんです。今回はチームでの総意として、新規プレイヤーが目を向けてくれる新しいモードを入れたいと、強い意志のもと、チャレンジしています。

Y　僕たちは右を提案したら必ずその逆の左も提案しているので、どっちに傾くかが今後を分ける大事な部分だと思っています。だから今作はそういった意味でも重要な作品になると思います。

T　プレイヤーの皆さんに受け入れられないものであればすぐに引っ込める勇気もあります。せこいプライドは捨ててやるつもりでいますので、ストレートな回答を示してほしいです。



新しいことにチャレンジしていきながら新しい時代を作っていきます

補足説明　**3人の制作楽曲捕捉:**dj TAKA氏の“DROP”は、これまでの延長線上にある曲ということで、美しいメロディと星野さんの声がマッチしている。DJ Yoshitaka氏の“MIRACLE MEETS”は、Lucky Vacuumとして新しい遊び方の提案をしたとのこと。L.E.D.氏の“GALGALIM”は、ハードコアテクノにリバイバルの流れが来てほしいという思いが詰まった楽曲になっているそうだ。どれも注目楽曲なので、ぜひプレイしてみよう。



DJ Yoshitaka

『ⅡDX RED』よりⅡDXシリーズに参加するコンポーザー。現在はⅡDXシリーズのサウンドディレクターも務め、beatnation recordsレーベルにも所属している。



dj TAKA

ⅡDXシリーズには初代から参加しているコンポーザー。BEMANIシリーズ全般に楽曲を提供するほか、beatnation recordsの レーベルプロデューサーを務めている。



L.E.D.

ⅡDXシリーズはもちろんbeatmaniaシリーズでも楽曲を提供しているコンポーザー。家庭用ⅡDXシリーズのサウンドディレクターでもあり、同じくbeatnation recordsに所属している。

新システムだけではない挑戦と提案のサウンド群

――作品のコンセプトとは別に、楽曲全体としてのコンセプトみたいなものはあるんですか？

Y　今回は簡単にいってしまえば皆さんの個性を思う存分出していきましょうという感じですね。

L　皆さん自分の個性を光らせつつ、今後の10年を示唆するような曲を制作したと思います。

――得意ジャンルということですか？

Y　得意ジャンルだったり真骨頂だったりというところが多いですね。

――ではここにいらっしゃる3名の方それぞれ、今回は1曲ずつお話をお願いします。

L　僕はハードコアの"DOMINION"で。これは先程言った通り、10年後もこういう感じのサウンドでやれたらいいなという思いで制作しました。この曲はレイヤーアニメをXTCが作ってくれたんですが、デモを出した段階でダークヒーローっぽいイメージの絵が付いていて、そのイメージにその後引っ張られてできた曲でもありますね。

――TAKAさんはいかがですか？

T　"Roots of my way!"ですね。この曲は、10月15日に発売されたGOLIがプロデュースしているドラマCDのエンディングテーマなんですが、ドラマCDでナイア役を担当されている浅野真澄さんに歌っていただきました。声優さんと音楽で仕事をするのが初めてだったので、非常に新鮮な気持ちで制作できました。

――キャラクターの名前で楽曲が表にでることは初めてですよね？

T　そうですね。曲の雰囲気はGOLIからリクエストがあってそれに沿った形で作りましたが、これも新しい提案という意味ではそのひとつですね。

Y　この曲はⅡDXの中でも色んな意味でかなり大きな挑戦だと思いますよ。

――ではYoshitakaさんお願いします。

Y　"Elisha"ですね。これはBSSの一つの在り方を確立するために制作しました。

――ということは、BSSありきの楽曲であると。

Y　そうですね。ゲームとしてプレイヤーに「こういう風に遊んだら面白くないですか？」という提案と同時に、今後ⅡDXに参入するであろうクリエイターの方々にも、「こういう前例がありますよ」っていうパイオニティを築き上げるために作りました。ⅡDXの歴史を語る上で必要不可欠になってくる楽曲にならなければいけないという気持ちで制作に臨みましたね。

――今作ではいつになく新しい方が多いようですが、収録されている楽曲の中でこの曲は特に聞いてほしいという曲はどれでしょう？

Y　"MIRU key way"ですね。9月にデビューされたJaccaPoPさんに協力していただきまして、収録させていただくことになりました。JaccaPoPさんのアーティスト性を前面に打ち出している素晴らしいサウンドになっています。

――それは注目ですね。ほかにはいかがでしょう？

L　やはりここで"Last Burning"ですよ。

Y　そうですね。"Dirty Androids"はbeatnation recordsの一般公募から初の参戦ということで、ぜひ楽曲をチェックしていただきたいです。彼の持っている音楽の質感っていうのがすごくプロフェッショナルなので、そこに気付く人はかなり良い耳しているんじゃないかなと思います。

T　クオリティの面では心配ないね。

Y　あとはやはり、彼がどういうふうに受け止められるのかが僕たちとしてもすごく興味があります。彼自身も多くの人に聴いてもらって意見をもらうとやっぱり成長するので、どういうふうに成長していくのかというところも楽しみですね。

――ムービーではいかがでしょう？

Y　"She is my wife"しかないですね（笑）。何と今回はあのスーパースターが、僕らbeatnationrecrods のメンバーを引っさげて廃工場でパラパラを踊っています。すごいことになってますよ。ただ、一つだけいえるのは彼が本当に正真正銘のスーパースターだということです（笑）。

――撮影されたのはいつごろなんですか？

Y　夏でダークスーツで踊りです（笑）。

L　僕ああいう黒ジャケットを持ってなくて、撮影前日に買いに行ったんだよ（笑）。

Y　僕らの服は自前でしたからね（笑）。実際の撮影は1日で終わりましたけれど、それより事前の準備に時間が掛かりましたね。パラパラの振り付け覚えたりとか（笑）。

T　でもすごく楽しかったよ。

――では実際にゲームで堪能させていただきます（笑）。それでは最後に一言お願いします。

Y　『SIRIUS』の中で輝く星がいくつも見えると思うんです。その星の中で、自分が好きな星を目指してひたすら遊んでほしいなと思います。それがたぶん僕たちに届いて、次のbeatmania ⅡDXに反映されるんじゃないかなと思っています。

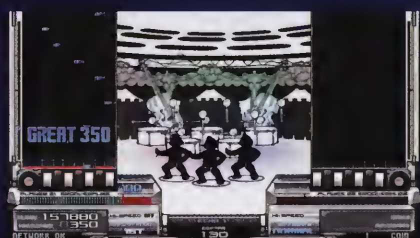
T　仕様の面でいろいろ新しいチャレンジをしてはいますけど、音楽的にはこれでひとつ区切りがついたかなとも思っています。今後も続いていきますが、次はちょっと違う形になるかも知れませんね。

L　毎回のことではありますが、今作は特に個々のクオリティが高い楽曲がそろっています。かならず好きになる曲が何曲もあるはずなので、ぜひいろいろな曲をプレイしてみてください。

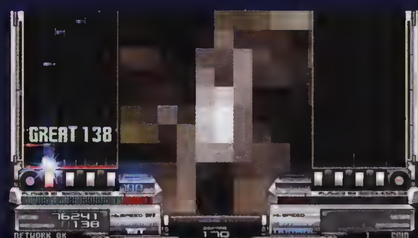
（10月7日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）



『SIRIUS』を象徴するDJ YOSHITAKAの"Elisha"。BSSの一つの在り方を確立するために制作したという曲だけに、新しい遊び方が体感できる。



beatnation records一般公募から記念すべき初の参戦となるDirty Androidsの"Last Burning"。その新たな世界観と音楽性には要注目。



beatnation recordsのメンバーを引き連れ、SUPER STAR 満-MITSURU-が踊る"She is my wife"。ファンなら爆笑必至のムービーはぜひともゲームセンターで実際にご覧いただきたい

補足説明 **今後の展開予想:**インタビュー中でも話題に出た"She is my wife"のムービーだが、どうやらあの踊りに関して何か今後動きがあるようだ。話の中では振り付けを教えてくれるムービーが配信されるとか……。どうなるのか詳細は不明だが、面白そうな展開がありそうだ。また、インタビュー中にはライブも開催したいという意欲を見せてくれており、ファンの声が大きくなれば、遠くない未来に実現するかも……?

BEAT MAXIMUM

BEMANI情報満載でお届け!

今月のBEAT MAXIMUMはついに姿を現した『GuitarFreaksXG』と『DrumManiaXG』のロケテストリポートとPSP版『ポップンミュージック』の情報をお届け!

GuitarFreaksXG DrumManiaXG



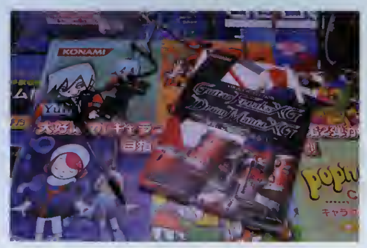
さらなる高みを目指した音楽シミュレーションゲーム

9月18日～9月23日、東京レジャーランド秋葉原2号店にて『GuitarFreaksXG & DrumManiaXG』のロケテストが実施された。筐体のデザインを一新し、巨大なスピーカーが増設されたので二台が並んだ時の迫力はライブステージそのもの。筐体の派手さに通りすがりの人も足を止めて見入ってたぞ。





ロケテの噂を聞きつけギタドラファンが大集合。筐体のデザイン以外にも演奏するボタンが増加しゲーム性が大きく広がったため、そこに注目するプレイヤーも多かった。



ロケテノートにはプレイヤーのギタドラに対する熱い思いが書き綴られていたぞ。



左シンバル、左ペダル、フロアタムが追加されたDMXG。今まで以上に動きのある演奏感に期待がかかる。



GFXGはネックボタンが5つに増設され、ロングノートやワイリング方向が追加されゲーム性に大幅な進化を遂げた。

pop'n music portable ポップン・ミュージックポータブル

いつでもどこでもポップンミュージック!



なんとポップンミュージックがPSPで発売することが決定したぞ！　総収録曲数は80曲以上、収録曲には『凛として咲く花の如く』など人気曲を多数予定。さらにはアドベンチャーモードや、楽曲をクリアするとミュージックプレーヤーモードでその曲が聴ける新機能まで搭載。PSPを持っていればいつでも好きな曲で遊びつつ、音楽としても聴けるのだ。これを持てば大好きなポップンライフが充実すること間違い無し！　気になる詳細は今後ので発表をお楽しみに！



使用ボタンは3ボタン、5ボタン、7ボタン、9ボタンの4種類。初心者からシリーズファンまでだれでも手軽に遊べる仕様になっているぞ。



ポップンランドを探検して隠されたレコードを見つけ出す「アドベンチャーモード」。このモードを進める事でさまざまな解禁要素が解放されるらしい。

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe

BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

イラストコーナー

今月のテーマは文化祭!



（神奈川県　もこノイドさん）

ショウコさんが楽しそうにポスターを塗り塗りしています♪お顔や足に、ショウコさんの頑張りが見え隠れしていますね……。



（大阪府　SEN@オムさん）

ス、スミ子さんのこの迫力ヤバいでほんまに……！　私もたこ焼きが食べたくなってきたがな……。



（広島県　文月 裕さん）

ショウくんがするどいです。で、でもきっとその分おいしいんですよね～、ね！ハジメ先生！（汗）



（福岡県　赤松セリさん）

アリスさんがアリスの仮装をしてるところがうまいっ！ガラスの靴はわざとどこかに落とすのでしょうか？



（茨城県　mikokoさん）

こ、これはセムさんが入り浸ってしまいそうな喫茶店の予感がしますよ……。売上は大丈夫でしょうけど（笑）。

今月のまとめ

どうも～、音乃でっす♪　今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　文化祭は一大イベントですよね～。フォークダンスで好きな男の子との番が回ってくる直前に曲がちょうど終わっちゃったりして……ハッ！　今どきの文化祭はフォークダンスなんてやらないのでしょうか!?　ジェ、ジェネレ……いえ何でもないです。

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「クリスマス」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　また、同時に2010年2月号のイラストを大募集！。募集するイラストのテーマは「お正月」です。イラストの締め切りは11月30日（月）。BEMANIキャラは一体どんなお正月を過ごしているのでしょうか？　たくさんのイラストのご応募お待ちしております。

BEMANI総合楽曲ランキング

今月は"月光蝶"や"smooooch･∀･"を押さえて、なんとあの曲が1位に！『beatmania IIDX 17　SIRIUS』が稼働したため、今後のランキングにも注目！

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	卑弥呼	朱雀 VS 玄武	163.3pts
2nd	月光蝶	あさき	121.7pts
3rd	V2	TAKA	104.1pts
4th	凛として咲く花の如く	紅色リトマス	86.5pts
5th	Turii ～Panta rhei～	Zektbach	79.4pts
6th	smooooch･∀･	kors k	64.1pts
7th	EDEN	TËЯRA	53.8pts
8th	この子の七つのお祝いに	あさき	41.2pts
9th	翼	小林ゆう	29.0pts
10th	MENDES	Humanoid	22.9pts

Pick Up
V2

バロックの作曲家ヴィヴァルディ作曲の「冬」の第1楽章を題材とした楽曲で、前バージョンの"V"と比較して、オリジナルの後半部分をフィーチャーしたバージョンだ。



Another譜面では『beatmania IIDX 5th style』の収録曲"V"に引けを取らない難度。

☆女王の貫録！ 1位の栄光をその手に！

今月は『beatmania IIDX 16　EMPRESS』のボス曲にして、本作を象徴する楽曲である"卑弥呼"が1位の栄光に輝いた。

しかし、『beatmania IIDX 17　SIRIUS』が稼働を迎え、新しい楽曲が増えてくるため、新曲群がランキングに食い込むことが予想される。来月あたりにはランキングの総入れ替えの可能性もありか!?

投票者の声

『beatmania IIDX 16　EMPRESS』のボス曲にふさわしい（神奈川県　ゼノさん）／朱雀と玄武のコラボレーションにびっくりした。ボス曲にふさわしい豪華さ。（群馬県　503さん）

アーケードも みっくみくにしてあげる♪

PSP



※画像はPSP版のパッケージです。

初音ミクが、今度はゲーセンの未来まで切り開く!? ミクを愛でて愛でて愛でまくれるPV感覚リズムゲーム、あの『初音ミク -Project DIVA-』がなんとアーケードにデビュー!

Project DIVA Arcade♪™

プロジェクト ディーヴァ アーケード

電子の歌姫、ついにゲーセンに降臨!

初音ミクブームをけん引してきた"神曲"たちを、簡単かつ直感的操作のリズムゲームで遊び、入手したアイテムやパーツで自分好みのコーディネイトができるファン垂涎の「愛でゲー」、それがPSP版『初音ミク -Project DIVA-』だった。

アーケード版の詳細はまだ伏せられているが、グラフィックの大幅強化とSEGAのネットワークを活かした「超愛でゲー」となることは間違いないハズ!





※画面はPSP版のものです

初音ミクキャラクターデザイン KEI氏からのコメント

こんにちは、KEIです。アーケードのが出るそうで。おめでとうございます。アーケードならではな感じの内容を期待してます。あと1プレイ100円でお願いしますね。

開発チームからのコメント

『Project DIVA Arcade』はミクFES'09(夏)【初音ミクライブ】に心血を注いだスタッフが、引き続き全力で開発を進めています!! AMR&D2渾身のタイトルにすべく、原石を磨きまくっていますので、ぜひご期待ください!

ニコニコ動画連動企画で新たな"神曲"が!!

アーケード版『Project DIVA』では、ミクブームの火付け役でもある動画コミュニティサイト『ニコニコ動画』上で収録楽曲を募集! この号が出るころには集計が終了、採用楽曲は11月16日に特設ちゃんねる上で発表され、ロケテストで実際に遊ぶことができるようだ。また、創造コミュニティサイト『ピアプロ』ではミクを始めとするボーカロイドたちのコスチュームデザインやイメージイラストの公募を行なっており、こちらも採用作品は『Project DIVA Arcade』の画面を彩ることになる!? みんなのミクへの愛が、新たなアーケードシーンを創る!



ロケテストは2010年1月予定!!

お願い、時間よ進め!?

PC版オリジナル新カードリスト一挙公開!



ついに稼働が始まった、PC版『アヴァロンの鍵 ON LINE』。アーケードでの復活には至らなかったが、これもまた時代の流れか。基本料金は無料となっているので、今後の可能性にも期待しながら、まずはプレイ環境を用意しておこう

アヴァロンの鍵ON LINE

■メーカー　：GPコアエッジ／ゲームポット／セガ
■操作方法　：キーボード＋マウス
■使用基板　：PC（WindowsXP SP3以上）
■ジャンル　：オンラインTGCボードゲーム
■稼働日　：2009年サービス開始予定
■ネットワーク　：ADSL1.5M以上（常時接続）

ACからPCへと舞台は変わったが、アヴァロンはアヴァロンだ!

もうすでにヘビーなアヴァっ子はPCを用意して心待ちにしているという声も聞こえているが、ようやく本稼働が見えてきた。クローズドβテスト時には、待ちに待ったユーザーが一気に押し寄せたこともあってか、接続トラブルやデータトラブルなどもあったのだが、本年度中には、オープンβテストも終わり、本稼働が開始されていく予定だ。

当然、すでに先行会員登録の手続きは済んでいる。そんなヘビーなアヴァっ子のために、開発中の新カードリストを頂いてきたので公開しておこう！

基本カードセットは、鍵聖戦Verの1stカードセット1～100番＋今回掲載している新カード30枚を合わせた130枚が、エクスパンション第一弾の全カードセット数となる。とりあえず、100番までは既知情報として省いているが、もちろんココを読んでいる諸兄には問題なかろう。まずは新カードと100番までのカードを組み合わせ、デッキの想像攻略を始めておくのがいいだろう。

PC版アヴァロンは始まったばかりだ。これからの展開に期待しよう！

アヴァロンの鍵ON LINE エクスパンション第一弾 新カードリスト

※開発中データのため、数値などが変更になる可能性があります。

属性	ID	カード名	カード種類	種別	種族	使い魔	攻撃値	耐久値	TC	移動	能力タイミング	能力
黄	19	プテラノ	モンスター	C	亜竜族	—	16	16	—	⚫⚫	【移動中】	すべてのマスを無条件で移動できる
	20	ハーピィ	モンスター	C	精霊族	—	16	13	—	🟡	【移動後】	2マス以内のテレポートを行う
	21	リッターエリカ	モンスター	VR	精霊族	乙女型	16	9	—	🟡	【戦闘時】	攻撃値に（自分のこのターンのテレポート数×6）を加える
	22	アシュラ	モンスター	UC	邪心族	—	15	10	—	🟡🟡🟡🔴	【戦闘時】	先制
	23	スペクタ	モンスター	R	邪心族	—	13	11	—	🟡🟡	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に（自分の破壊されているカードの枚数）を加える。
	24	アタックベル	モンスター	UC	精霊族	乙女型	18	14	—	🟡🟡🔴🔴	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に（自分のこのターンのテレポート数×2）を加える。
青	47	トカ・ゲーン	モンスター	UC	海洋族	—	16	14	-5	🔵🔵🔵🟢	【移動後】	好きな手札を１枚捨て、捨て札からカード１枚をドローする。
	48	ユキフブキ	モンスター	R	精霊族	乙女型	14	13	-10	🔵🔵🔵	【移動後】	このカードを複製する（複製したカードはこのスキルの効果を発動しない）
	49	マッドマネキ	モンスター	C	海洋族	—	15	17	—	⚫⚫	【移動中】	すべてのマスを無条件で移動できる
	50	ウォーメイド	モンスター	VR	海洋族	乙女型	18	14	—	🔵🔵🔵	【戦闘勝利時】	デッキからカード2枚をドローする
	51	スライムス	モンスター	UC	海洋族	—	13	12	—	🔵🔵🔵	【戦闘時】	耐久値に（自分の手札の枚数）×3をプラスする。
	52	パイレーズ	モンスター	C	邪心族	—	14	15	—	🟡🟡🔵🔵	【移動後】	ターン終了時、デッキからカード1枚をドローする。
赤	75	タイガー剣士	モンスター	R	戦人族	—	10	14	—	🔴🔴	【戦闘時】	攻撃値に（自分の手札の枚数×6）を加える。
	76	バルキリー桜	モンスター	VR	精霊族	乙女型 東方型	16	12	—	🔵🔵🔴🔴	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、攻撃値を3倍する。
	77	フレイソウル	モンスター	C	精霊族	—	17	15	—	🔵🔵🔴🔴	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に（対戦相手の配置モンスター数）を加える。
	78	ヴァーンドラ	モンスター	UC	竜族	—	15	10	—	🔵🔴🔴🔴	【戦闘時】	先制能力を持つ。
	79	気高き勇士	モンスター	UC	戦人族	乙女型	13	13	—	🔴🔴🔴	【戦闘時】	【戦闘支援】カードを使用しない場合、対戦モンスターの攻撃値と耐久値を8減らす。
	80	ドラゴノイド	モンスター	C	竜族	—	16	16	—	🔴🔴🔴🔴	【戦闘時】	攻撃値と耐久値に（このターンの戦闘回数）×2を加える。
緑	103	ガブール	モンスター	C	珍獣族	—	15	12	—	🔴🟢🟢	【戦闘支援】	先制避け
	104	妖精騎士	モンスター	C	珍獣族	乙女型	16	15	—	🟡🟢🟢🟢	【戦闘時】	攻撃値に「緑マス」に配置したモンスターの数×2する。
	105	ランストプス	モンスター	UC	亜竜族	—	11	17	—	🟢🟢🟢	【配置後】	緑マス配置後、モンスターカードを１枚デッキから選び、手札に加える。
	106	マシンナイト	モンスター	VR	機械族	—	11	17	—	🟢	【戦闘時】	攻撃値に（マップ上に配置した機械族のモンスター数×6）をプラスする
	107	マリーローズ	モンスター	UC	植物族	乙女型	15	15	—	🔵🔵🟢🟢	【戦闘時】	あなたが植物族モンスターを3体以上配置している時、このモンスターは攻撃値と耐久値に10をプラスする。
	108	ドラゴセーバー	モンスター	R	亜竜族	—	15	10	—	🔴🟢🟢	【配置後】	好きな手札を1枚捨てて、捨てたモンスターの攻撃値をこのモンスターに上乗せする。
白	121	猫の招き声	マップ上魔法	UC	—	—	—	—	—	—	【マップ上魔法】	手札から１枚捨てて、あなたのデッキの中から【戦闘支援】カードを１枚選び、手札に複製する。
紫	146	七星の悟り	戦闘支援	UC	—	—	—	—	—	—	【戦闘支援】	対戦モンスターが【戦闘時】発動能力を持つ場合、攻撃成功時、対戦モンスターを即死させる。
	147	王者決定戦	戦闘支援	R	—	—	—	—	—	—	【戦闘支援】	攻撃値+10、亜竜族に使用した場合、攻撃値に（自分の捨て山）分をさらにプラスする。
	148	一閃の弓	戦闘支援	UC	—	—	—	—	—	—	【戦闘支援】	「先制」、耐久値+5
	149	陰陽の戦鎧	戦闘支援	C	—	—	—	—	—	—	【戦闘支援】	攻撃値+8、耐久値+8
	150	聖なる槌	戦闘支援	R	—	—	—	—	—	—	【戦闘支援】	即死無効、攻撃値+10

鍵っ子 Infinity　何年経過していても、良い意味でアヴァロンはアヴァロンでした。当時、対戦相手不足に悩まされて足を洗ってしまったプレイヤーも、今では一定以上のスペックがあるPCさえあれば、とにかくプレイできる。気負わず、とりあえず新カードを交えたデッキを考えてみるか。それぐらいのところからリハビリを始めてみるのがいいのかもしれない。



新旧14キャラクター、ゲームシステム続々と明らかになる新情報を見逃すな!!

9月末～10月上旬に実施されたロケテストが大盛況で終わり、期待度の高さがうかがえる本作。今月は新キャラの追加情報に加え、旧キャラ注目の新技や新システムなどを紹介。リニューアルされたものも多いので要チェックだ!!

Text：パチ

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

■メーカー	：アークシステムワークス
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：2009年冬予定
■使用基板	：TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

手数の多さが魅力のラッシュキャラ ボタン連打で連続技が可能!!



ツバキ＝ヤヨイ
TSUBAKI＝YAYOI

必殺技、通常技共に多くの派生技を持つのがツバキの特徴。各種B～C攻撃は同じボタンの追加入力で、専用の派生攻撃を出すことが可能。立ちB～追加B→立ちC～追加C→などと出せるので、ボタン連打だけでも簡単にヒット数が増えるぞ。

また、必殺技も特定のルートのみキャンセルができる模様。突進技の審技・閃ク壱ノ撃から浮かせ技の審剣・光ヲ断ツ剣、さらにけん制技の審剣・風ヲ凪グ剣と出すことが可能。また、対空技の審槍・空ヲ突ク槍からも、審技・空二閃ク光→審技・空ヲ翔ル翼と空中必殺技をつなげられる。

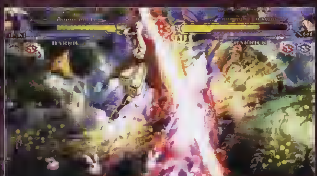
ドライブのインストールは最大5本まで専用のゲージを溜められ、ゲージ消費で各種必殺技やディストーションドライブを強化できるぞ。

審剣・風ヲ凪グ剣



ヒット時は相手を吹っ飛ばすけん制技。ヒット後はインストールでゲージを溜めると良さそうだ。

巨大な槍のオーラを斜め上に放つ対空技。ヒット時は空中必殺技へと派生させることが可能だ。



審槍・空ヲ突ク槍



ディストーションドライブ 審罰・地ヲ抱ク衣

インストールで溜めたゲージ量が多いほど、ヒット数とダメージが強化されるディストーションドライブ。リーチこそ短いものの、リターンが大きく狙う価値は高い。

遠距離戦と近距離戦はお手のもの 逃げる相手はウロボロスで捕獲!!



ハザマ
HAZAMA

ドライブ能力のウロボロスは、Dを押すと鎖状の飛び道具を伸ばし、そこから追加入力で4種類の行動が可能。Aは鎖の引き戻し、B～Dは移動で、この移動は追加入力時の鎖の先端を支点とし、Dは直線的に、Cは支点のやや先に移動、Bは斜め後ろに跳び上がってから支点に向かって高速移動する。ハザマはダッシュの距離が短いなど通常の機動力は低いため、これらの移動を駆使して相手に近付くのが基本となるようだ。

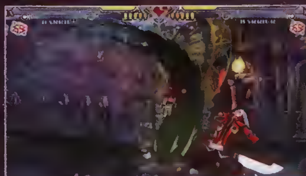
また、接近戦では構えを取る蛇刹（じゃせつ）からの攻撃が主力となりそう。派生技は突進力の高い中段の裂閃牙（れっせんが）、ヒット時は連続技を狙える下段の残影牙（ざんえいが）、無敵技の牙昇脚（がしょうきゃく）など、どれも使い勝手がいい。

ウロボロス



レバーとの組み合わせでさまざまな方向に放てる。飛距離が伸びると相手を拘束する時間が延びる。

構え中に出せる中段技。突進力が高くガード時も攻めを継続できるため、連係の要となる技だ。



裂閃牙



ディストーションドライブ 蛇翼崩天刃

相手を天高く蹴り上げるディストーションドライブ。威力が高く、ヒット時は追撃が可能。しかし、相手が落ちてくるタイミングが分かりにくいので、追撃を決めるのが難しいのが玉にキズ（笑）。

獅子神忍法 爆裂欄外

●**ツバキ追加情報**：Dボタンで出す強化技はインストールで溜めたゲージを消費するが、どれも高性能。特に、飛び道具を出せるようになる空中技の審技・空二閃ク光は使い勝手がいい。

●**ハザマ追加情報**：接近戦用の技ではコマンド投げも確認。ダメージこそ無いものの追撃を決められる。前述の中段、下段攻撃に投げが加われば、接近戦で無類の強さを発揮するかも。



新要素&新必殺技の追加でラッシュ力がより強化!!

新技のベリアルエッジは、空中から斜め下に突っ込む多段技。中段ではないものの、ガードされても反撃を受けないので空中から攻め込むのに役立つ。さらに、空連続技に組み込めるので非常に使いやすい。また、デッドスパイクは飛距離が若干伸びた上、ガードプライマーをケズる効果が付いた。固め技として使いやすく、前作での汚名は返上できそうだ。

そのほか、立ちCはスキが小さくなり、けん制技として使いやすくなっている。



接近手段に、連続技にと使い道が多いベリアルエッジ。下方向に強いジャンプ攻撃が無いため重宝する。

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ
RAGNA=THE=BLOODEDGE



新通常技と飛び道具の強化で中距離戦重視のけん制キャラに!!

ジャンプCは横方向に攻撃するリーチの長い技となり、空対空として強力。前作のジャンプCは、⬇+Cで出すことができるぞ。また、地上版の氷翔剣はA～Cの弾速差がより大きくなり、空中版は撃った後に空中で（着地する前に）行動可能となったので、けん制力がより上昇している。

B霧槍・突晶斬がダウンを奪えない、立ちBがダウン中に当たらないなどラッシュ力はやや落ちたので、中距離での相手を寄せ付けない闘い方が主軸となりそうだ。



新ジャンプCはリーチに優れた主力けん制技。スキの小さい空中氷翔剣と併用すれば磐石の立ち回りに。

ジン=キサラギ
JIN=KISARAGI

➡+Cは若干発生が遅くなり、➡+Aは対空性能が弱体化したが、立ちD、⬅+Dといったチェーンリボルバー始動技の性能が向上し、よりカウンターを狙いやすくなった。チェーンリボルバーは派生技が大幅に入れ替わり、性能も大きく変化。発生が早くなったり、ヒット時に連続技が決まりやすくなったので、連係に厚みが増した。注目はチェーンリボルバー中C。ヒット時のみジャンプキャンセルできるので、連続技が大きく発展しそうだ。



宙返りしつつ着地して攻撃するジャンプ中⬅+D。無敵時間があるので対空技を避けつつ攻撃可能だ。



各種チェーンリボルバーが一新ドライブ主体の連係キャラに!!

ノエル=ヴァーミリオン
NOEL=VERMILLION

磁力効果中の相手を引き寄せる力が大幅に強化され、接近戦でのプレッシャーが大幅に上昇。さらに、立ちC、立ちDといったけん制技のスキが小さくなり、接近戦で攻めを継続しやすくなったのがうれしい。新技の⬅+Dは発生が早く、近距離なら簡単に磁力をつけられる上、スキが小さいので展開の早い攻めができそうだ。

新技のガジェットフィンガーは、ダウン中の相手を投げる技。技後は有利なので、接近戦が熱くなること間違い無し!!



寝ている相手を起こす待望のダウン投げが追加。技後は有利な状況なので、投げと打撃の二択が熱い!!



磁力が強化されダウン投げも追加!! 接近してしまえば「ワンセットだ!」

テイガー (TR-0009)
IRON=TAGAR

RENEWAL SYSTEM

ガード崩しに新たな要素が!

ガードプライマー

ガードライブラからリニューアルされたシステムがガードプライマー。体力下部にある弾の形をしたアイコンがそれに当たり、特定の通常技、必殺技をガードすると減少。ゼロになるとガードクラッシュが発生する。

なお、ガードプライマーが残り1個の状態ではバリアガードをすることでガードクラッシュを防げるが、その際バリアゲージが大幅に減る。



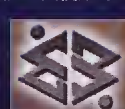
ガードプライマーをケズれる技を中心に連係を組めば、攻勢を維持しつつガードクラッシュを狙えるので、さらに攻めやすくなる。ガードプライマーをケズる行動が駆け引きの軸となる?

RENEWAL SYSTEM

攻守どちらに使うかはキミ次第!!

ブレイクバースト

前作のバリアバーストからリニューアルされたのがブレイクバースト。無敵状態となって攻撃する点は同じだが、本作では通常状態で使うとヒット時に相手を高く浮かすので追撃が可能（ガード中、やられ中に使うと相手を吹っ飛ばすのみ）。また、使用条件がストック制となったので1ラウンドで最大2回使用できる。温存するかの判断も重要になるだろう。





通常状態でのバーストは、ヒット時に追撃が可能となった。緊急回避としてのバーストも捨てがたいが、オフェンス用に使うのも魅力。どちらに使うか迷いそうだ。

獅子神忍法 爆裂欄外

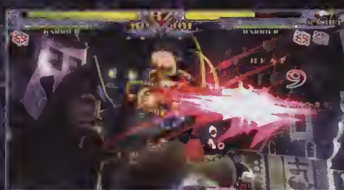
●**ブレイクバースト補足**:本作のバーストはストック制となり、最初から2個ストックされているが、1ラウンド目に使用可能なのは1個目のみ。そして、1ラウンド取られると2個目のストックが解放される。バーストを使わずに1ラウンド取られた場合は、その後のラウンドで2回使用することもできるぞ。ただし、1試合中に使えるのは2回までで、使ったストックが回復することは無い。



タオカカ
TAOKAKA

ダンシングエッジがぱわーあっぷ!! 接近戦はより強力ニャス♪

ネコ魂ツー!はモーションと性能が変化。ダウンを奪いにくくなったが、5段目まで決めるとヒット効果とダメージが上昇するので、連続技に組み込む価値は高い。ダンシングエッジは各種派生後の状況が前作よりも良くなり、連係を組みやすくなっている。特にC派生の浮きが低くなっているので、A、B派生を止めようとする相手への選択肢として使いやすい。また、⬅+Dは軌道をレバー左右で調整できるので、高い幻惑効果が期待できる。



ネコ魂ツー!は下から横に向けて蹴る技に変化。ダウンは奪いにくくなったが、まだまだ使えるぞ。



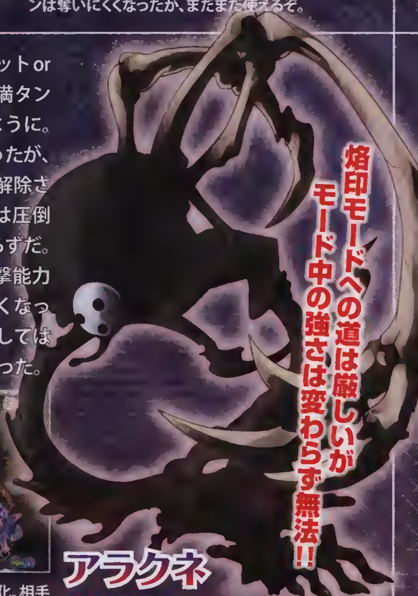
レイチェル=アルカード
RACHEL=ALUCARD

風と飛び道具を重視したトリッキーなキャラに!!

風ゲージの仕様変更やインピッシュ・シブソフィラの弱体化など、前作で特に目立っていた部分は調整された。しかし、空中ソード・アイリスや新ディストーションドライブのテンペスト・ダリアなど遠距離でのけん制技が増えたので、風と組み合わせて使えば十分に闘える。テンペスト・ダリアは、風ゲージを一つ消費して画面端からさまざまなものを飛ばす技で、風ゲージの残量によって攻撃が変化。四つあるときは巨大なカエルが振ってくるぞ。



テンペスト・ダリアは固め、連続技の両方に使える新飛び道具。風ゲージの残量と相談して使おう。



アラクネ
ARAKUNE

烙印モードへの道は厳しいがモード中の強さは変わらず無法!!

本作での烙印は、各種D技をヒットorガードさせるとゲージが溜まり、満タンになると烙印モードが発動するように。発動までの手間はかかるようになったが、ダメージを受けても烙印モードが解除されなくなったので、烙印モード中は圧倒的な強さを発揮できるのは相変わらずだ。ゼロベクトルはガード不能だが攻撃能力は無い霧に変化。盾として使えなくなったが、烙印ゲージを溜める手段としては優秀。よりテクニカルなキャラになった。



各種蟲は巨大化したおかげで攻撃判定も強化。相手を捕らえやすく、烙印中の強さは相変わらずだ。



シシガミ=バング
BANG=SHISHIGAMI

撃って良し、守って良しのスーパー忍者に!!

新ディストーションドライブの獅子神忍法・爆裂奥義・「萬駆阿修羅無双拳」は、出始めから無敵時間のある対空技。対空に不安があるバングにとっては、うれしい新技だろう。また、各種D攻撃はガード時にジャンプキャンセルができなくなったものの、発生が早くなりガード時のスキが小さくなったので、前作よりも気軽に使える。そのほか、ジャンプ中⬅+Cで斜め上を蹴る新通常技を出せる。空中連続技に組み込むとよさそうだ。



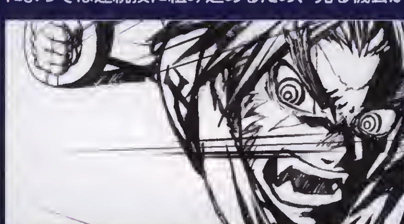
バングが分身して攻撃する、熱過ぎる演出の萬駆阿修羅無双拳。対空技なので役立つ機会は多いハズ。

RENEWAL SYSTEM

全キャラクターが使用可能に!

アストラルヒート

前作の家庭用で全キャラが使用可能となったアストラルヒートは、本作でも引き続き登場。使用条件は、勝てば勝利となるラウンド、ヒートゲージが100%、相手の体力ゲージが30%以下、バーストストック1消費とやや厳しいものの、前作よりは狙いやすいといえる。キャラによっては連続技に組み込めるため、見る機会が増えるかも。



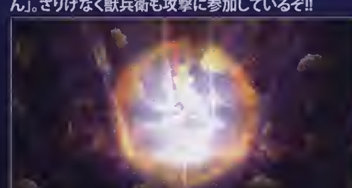
家庭用から演出が一部変わったものも存在する。バングのアストラルヒートは決めた後に姿が変化し……、この続きは稼動を待てぃ!!



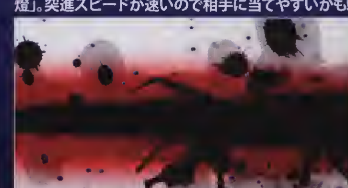
▲コミカルな演出が見ものの「あたっくにゃんぱーわん」。さりげなく獣兵衛も攻撃に参加しているぞ!!



▲アニメーション演出後に相手を蹴りまくる「九蓮宝燈」。突進スピードが速いので相手に当てやすいかも!?



▲空はおろか大気圏まで越える「キング オブ テイガー」。その豪快さは思わずさん付けしたくなるほど。



▲その演出の渋さは随一ともいえる「虚空陣奥義 悪滅」。当て身技なので決めるのは難しいか!?

獅子神忍法 爆裂欄外

●各種ゲージ周りにも注目:本作では体力ゲージが少なくなるとオレンジ色に変化。アストラルヒートが使える体力の目安となっているようだ。また、連続技の表記も変わり、連続技がつながっていない場合は数字が青くなる。さらに、つながっていなかった部分のヒット数も表示されるので、連続技を調べるにはかなり親切な設計となっている。



素手時のラッシュ力がアップ！今度のライチは素手が熱い!!

ライチ=フェイ=リン
LITCHI=FAYE=LING

新技の➡＋Dは1段目にガードプライマーをケズる効果がある2段技で、ガードされても有利な状態で素手状態に移行できる。⬅＋Dは中段攻撃で、こちらも攻勢を維持しつつ素手状態に移行可能だ。

これに加え、一気通貫中にはDボタンで構え停止が、立直・単騎待ち中にはAで一発、Bで三元脚・發、Cで三元脚・中が出せるように。さらに、【立ちB→しゃがみA】のリボルバーアクションが追加されるなど、接近戦での手数が増えている。



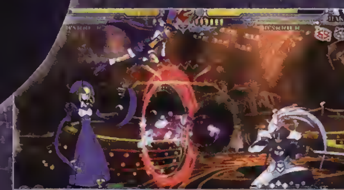
中距離戦の要となりそうな➡＋D。スピーディーな展開で素手状態に移行できるので重宝するだろう。



ニルヴァーナに飛び道具が追加され距離を問わず連携が可能に!!

カルル=クローバー
CARL=CLOVER

前作で猛威を振るった空中投げと⬆＋Dによる連携は使えなくなったが、本体と人形で挟み込んだときのラッシュ力は健在。人形は技を出したときのゲージ消費量が上がったものの、待機時の回復力が増加。こまめに回復させるのが重要になりそうだ。また、横一直線に飛び道具を飛ばす新技のヴォランテが追加され、遠距離で本体をフォローできるようになったのがうれしい。本体はダッシュジャンプが可能となり、機動力が上がったぞ。

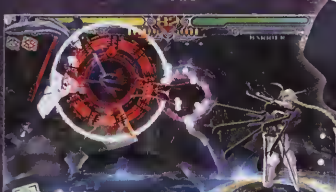


本作ではヴォランテを盾にした攻めが基本？　距離を把握してヴォランテを撃つことが重要になりそうだ。

けん制技と飛び道具が加わりサムライに死角無し!!

ハクメン
HAKU=MEN

⬅＋C、新生ジャンプCと、横方向にリーチの長い通常技けん制を手に入れたのが最大の変更点。相手の安易な攻めを阻止できるため、ゲージを溜めやすくなった。また、相手の飛び道具を斬ると封と書かれたフィールドが出現。攻撃判定に加えて飛び道具を防ぐ効果がある。なお、前作のジャンプCは⬇＋Cに、前作のジャンプ中⬇＋Cは⬇＋Aにコマンドが変更されているが、性能は従来通り。そのほか、ダッシュジャンプが可能になっている。



一部の刀による技で相手の飛び道具を斬ると、防護フィールドが発生。相手の接近と飛び道具を阻める。

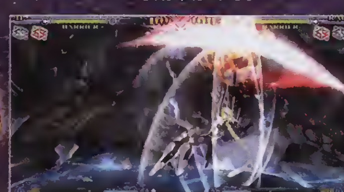


技、性能共にリニューアルアクトパルサーでほん弄せよ!!

ラムダ
Λ-No.11-

前作で猛威を振るった各種地上D攻撃が調整され、ガード時のリスクが上昇。本作では飛び道具をばらまくのではなく、しっかり狙い撃つ闘い方になるだろう。

また、新技のアクトパルサー Zwei（ツヴァイ）の追加により、攻め手が増加。このアクトパルサー Zweiは3種類あり、Aは移動のみ、BのZwei・ブレイドは下段攻撃、CのZwei・キャバリエは攻撃判定が大きく、空中ガード不能かつガードプライマーをケズる効果がある。



新生アクトパルサー Zwei・キャバリエは、急接近から広範囲に届く攻撃を出す。ジャンプつぶしに使えるぞ。



NEW SYSTEM

コマンド不要！　簡単操作でそう快アクション!!

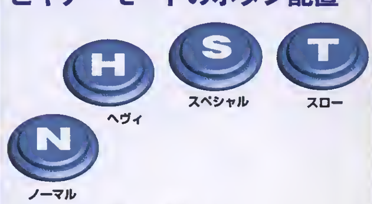
ビギナーモード

本作から新たに追加されたビギナーモードは、操作がシンプルにアレンジされた初心者にも優しいモードだ。通常技はNとHの2ボタンで、連打すると自動的に連続技が出せる。必殺技はSを押すだけで出すことができ、レバー方向で出す技を選べるぞ。



やってみたいけど複雑なコマンドや連続技は……というアナタをばっちりフォロー。お試しアレ！

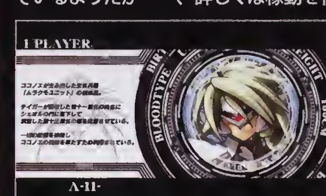
ビギナーモードのボタン配置



- ●Nボタン連打で連続技！
- ●レバー＋Sボタンで必殺技！
- ●NorHボタン押しっぱなしでディストーションドライブ！

Λ-No.11-とは？

Λ-No.11-はノエルやν-No.13-と同じく、第七機関によって作られた次元境界接触用素体。実験の末、使い物にならない状態となっていたところをテイガーに回収され、前作家庭用のストーリーモードで死亡したν-No.13-の魂を定着されている。一切の記憶を排除され、ココノエの目的を果たすために利用されているようだが……、詳しくは稼動を待て!!



「境界」に接触するため人に造られた存在の一人、ラムダ。修復後の実力は未知数だ。

獅子神忍法 爆裂欄外

●ビギナーモード補足：NやHを連打すると連続技を出せるが、N連打の途中にHを押すと、途中から連続技を切り替えることが可能。また、ヒートゲージが50%以上あるときにNかHを押しっぱなしにするとディストーションドライブを出せる（押し続けるボタンにより出る技が変化）。これなら立ち状態からのジェネシックエメラルドテイガーバスターも簡単だ!!

さらに三人のプレイヤーキャラが判明!





KOF SKY STAGE™

©SNK PLAYMORE
※「KOF」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

京とアテナに続き、庵、クーラ、舞の参戦が判明。その画面写真の公開に加え、舞役の新声優さんにも取材を敢行!

Text：カイゼルちくわ

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

KOF SKY STAGE	
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：シューティング
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
■発売日	：今冬予定
■使用基板	：TAITO Type X

人気キャラが続々参戦!

10月中旬のロケテストで公開された、いずれも劣らぬ人気キャラの庵とクーラ。京やアテナと同じく、格ゲーでおなじみの必殺技を引っさげての参戦となる!「なぜKOFのキャラが飛んでいるのか」が分かる(?)注目のストーリーも判明したので、右枠内を参照してほしい。



STORY

オロチ――

地球意思の現われとして、人類を滅ぼさんとするその存在は、三種の神器と呼ばれる三人の人物によって封印された。しかし、秘密結社ネスツによって三度開催された「キング・オブ・ファイターズ」は、不完全ながらもオロチの封印に影響を与えていた。

そして、事件は起きた。

突如、世界各地の名のある格闘家たちが神隠しに遭う事件が続発。「キング・オブ・ファイターズ」に出場した選手たちも例外ではなく、幾人かが行方知れずとなったことで、世間ではさまざまな憶測が乱れ飛んだ。

三種の神器の一人・神楽 ちづるは、これら不可解な事件が起きると同時に、オロチの封印に綻びが生じたことを察知する。何者かがオロチを封印した次元へと格闘家たちを引きずり込み、彼らの優秀な精神エネルギーを贄として内部から封印を破ろうとしていることを。

その野望を阻止するためには、オロチの封印された次元の狭間に侵入し、破滅の目覚めが始まる前に、さらわれた格闘家たちを救い出さなくてはならない。

だが、己が動けば封印の力が弱まることで、綻びは拡大し、被害が大きくなるだけでなく、オロチの復活を早めることにもなりかねない。

そこで彼女は秘密裏に、三種の神器に連なる者や、かつて「キング・オブ・ファイターズ」に参加した、強い心の持ち主たちに呼びかけることを決意する。

だが、オロチ復活の異変に気付いていたのは彼女だけではなかった。正義の心と強い意志、二つを兼ね備えた一人の少女。そして、以前の大会でネスツの呪縛から解放された少女もまた、封印の元へと、自然に足を速めていた。それぞれの想いを胸に、様々な力の持ち主たちの絆が寄り合わされてゆく……
そして――

戦いの舞台(ステージ)は今、「空へ!」

アイシクルドール、再始動!







クーラは『MIA』のフォーリンスノーマン(上)のほか、スキは大きいが威力の高いダイアモンドエッジ(下)など、ド派手な氷の技で大空を彩る!

永遠のライバル、月輪の紫炎







庵のボムはおなじみの禁千弐百拾壱式・八稚女(上)。最大必殺技の裏百八式・八酒杯(下)は、敵弾の速度を下げる効果もある強力な技だ。

各面ボスも人気の面々!?





上写真のKUSANAGIなど、ボスにもおなじみの面々が。条件次第で暴走庵が登場するなど、ルート分岐の存在も!?

スクープ!! 不知火 舞も参戦決定!

庵とクーラが使用可能となり、さらに対戦モードも体験できた10月のロケテスト。その時点では開発進行度70%とのことだったが、さらにもう一人の使用可能キャラ、不知火 舞の登場が判明! その全ぼうを現しつつある「KOF SKY STAGE」、今後のロケテスト情報にも注目だ!!

なお、本作「KOF SKY STAGE」では舞を演じる声優さんが小清水 亜美さんに変わっており、今後のロケテストが生まれ変わった舞の姿を見られる初の機会となる。ぜひその目と耳で、新たな舞の勇姿を確かめてほしい!





花蝶扇らしきショットに加え、画面を跳ね回る超必殺忍蜂(右上)、分身し攻撃する陽炎の舞(左下)など、多彩な必殺技を持つ舞。ボイスにもぜひ注目を!

開発スタッフブログ始動! 『KOF SKY STAGE』公式サイト
http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-skystage/

『KOF SKY STAGE』声優インタビュー

小清水 亜美（不知火 舞役）

本作で不動の人気キャラ・舞の声優を担当された小清水 亜美さん。ゲーム&キャラ愛に満ちたその熱い意気込みを、いち早くうかがってきたぞ！



――まずは今回、不知火 舞のオファーが来たときの感想をお聞かせ下さい。

小清水 亜美　中高生のころは格闘ゲームをずっとやっていて、ゲームセンターで対戦したり、家でも友だちと集まってひたすらやっていたんです。もちろん『KOF』もプレイしていたので、お話をいただいてうれしかったですね。

自分の中で神的な位置のゲームに参加することに不安もありましたけど、舞は実際ゲームでよく使っていましたし、「『よっ、日本一!』って言えるの!?」って、とにかく感激しました！

――格闘ゲームはどのタイトルを？

小清水　SNKさんやカプコンさんの作品はいろいろ遊びましたけど、一番やったのは『CAPCOM VS. SNK 2』です。立体的な格ゲー（3D格ゲー）が出てきた時期ですが、「奥行きとか分かんないし！　難しいし!」とか言いながら、かなりチャリンチャリンしてました（笑）。

――ちなみに使用キャラクターは？

小清水　家庭用だと、操作しやすい京君が一番手で、二番手は舞やナコルルなどの女の子、三番手には狂った方の庵さんか、個人的に好きなのでルガール先生を入れて「うわははは」と。

――渋いですね（笑）。しかも相当『KOF』キャラに思い入れが……？

小清水　かなりあります。その分必殺技のセリフなども、元々の舞らしさを出しつつ、好きなキャラなだけにやってみたかった表現にも挑戦しました。

――そのほかにやり込んでいたアーケードゲームはありますか？

小清水　16才のころからお仕事をさせていただいていましたので、すごくやり込むのはなかなかできなかったんですけど、気分を切り替えたり発散したいときには必ずゲームセンターで格闘ゲームをやっていました。SNKさんやカプコンさんのゲームだと操作方法や技の出し方が分かっていて、ストレスが無く安心してプレイできますので。最近はあまりゲームセンターに行けていないんですけど、『KOF SKY STAGE』が出たらぜひ、こそこそしながら行ってみようと思っています（笑）。

――その際の使用キャラクターは？

小清水　まずはもちろん舞を使いますけど、やっぱり最終的には京君とかになるかと……私、京君燃えなので（笑）。今回の衣装もカッコいいですけど、学ランの京君が好きです！

「私、『花蝶扇っ!』ってよく使ってた技の名前言ってる!」って、すごく嬉しくて！

――では、収録の際に気を付けた点、苦労した点などはありましたか？

小清水　昔ゲームをやり込んでたころの印象で、舞は大人のお姉さんというイメージが強かったんですけど、近所の元気なお姉さん的なキャラだとお話をいただいて、その元気さと大人の雰囲気のさじ加減には苦労しました。

――両立は難しそうですね……。

小清水　でも、それを探るのもまた楽しかったです！　すぐに仲良くなれそうな親近感が湧くキャラになるよう試みた点と、アンディへの愛を感じていただければうれしいです（笑）。

――では、お気に入りのセリフなどは？　やはり「日本一!」でしょうか？

小清水　それも勝ったときに聞けるうれしいセリフだったので好きなんですけど、個人的には「花蝶扇」が……。

――相当ピンポイントですね（笑）。

小清水　あの技が一番出しやすくて、よく使ってたんです。なので「私、『花蝶扇っ!』ってよく使ってた技の名前言ってる!」って、すごくうれしくて！　「あのとき勝てなくて悔しかったなぁ」とか、昔を思い出しました（笑）

――先ほど『KOF SKY STAGE』のプレイ動画を見ていただきましたが、いかがでしたか？

小清水　シューティングゲームはほとんどやったことがないので、弾をスイスイ避けているのが「なぜ!?」って感じでした（笑）。私だと、敵の弾なのにアイテムと間違えて取りにいっちゃったりしそうです（笑）。でも私、相当負けず嫌いなので、諦めるより逆にハマっていきそうな気がします！

――ではそろそろまとめということで、舞の別作品での今後の登場にも期待が高まっていますが、そこに向けての意気込みをお願いします。

小清水　『KOF SKY STAGE』だけでも十分幸せだと思っているので、もし格ゲーで演じさせていただくことになったら、きっとアフレコの前日眠れません（笑）。でも、その場合でも変な力を入れたりせず、いい意味でリラックスしつつカッコよく演じられるように、全力で臨みたいと思います。

――では最後に、『KOF』ファンの読者へのメッセージをお願いします。

小清水　私も大好きなキャラとシリーズですけど、もっともっと深く、昔から好きだという方が多いと思います。その中で今回不知火 舞として参戦させていただきました私ですが、温かい広い心で新しい舞を受け入れていただけたら、本当に幸せです！

――本日はありがとうございました。





Profile

2月15日生まれ。東京都出身。正統派ヒロイン役から少年役まで幅広くこなす実力派の若手声優で、『コードギアス 反逆のルルーシュ』のカレン・シュタットフェルト役にて第1回声優アワード・サブキャラクター賞女優部門を受賞。主な出演作は、『明日のナージャ』（ナージャ・アップルフィールド）、『スクールランブル』シリーズ（塚本 天満）、『狼と香辛料』シリーズ（ホロ）、『咲-Saki-』（原村 和）など。

※小清水 亜美さんのサイン色紙を1名様にプレゼント！
応募方法はP005にて。

11月登場アイテム

プライズワンダーランド

今月より「プテ研」はプライズ基礎攻略講座の開始です。そして特集では人気造形家BOME氏のインタビューを掲載。今月も盛りだくさんでまいります。

PRESENT このマークのある賞品はプレゼントがあります。賞品下のアルファベットを綴じ込みハガキのプレゼント希望欄に記入の上投函してください。

けいおん! スーパーDXぬいぐるみ～唯&紬～
バンプレスト／11月中旬／全2種

ついにプライズにも登場となった大人気アニメ『けいおん!』より、今月は唯と紬のビッグぬいぐるみ(約21センチ)が登場。ちなみに第2弾(澪&律)・第3弾(唯&梓)も順次登場予定です♪



A 2種セット3名

けいおん! ボールチェーン付ぬいぐるみ～ライブver.～
バンプレスト／11月中旬 全5種



B 5種セット3名

ワンピース 組立式劇場版ワールドコレクタブルフィギュア～Strong World～ver.1
バンプレスト 11月下旬／全8種



ワンピース 組立式劇場版ワールドコレクタブルフィギュア～Strong World～ver.2
バンプレスト／11月下旬 全8種



モンスターハンター 音に反応プヒプヒプーギー
バンプレスト 11月下旬／全2種



C 2種セット3名

仮面ライダーバトル ガンバライド カード付ケース
バンプレスト／11月下旬 全3種

※ケースにはそれぞれ「ガンバライド」の再録カードが入っています。



初音ミク -Project DIVA- プレミアムフィギュア
セガ 11月下旬 全1種

PSPからの移植作品で、期待の新作アーケードゲーム『Project DIVA ARCADE(仮題)』(本誌064ページ参照)が発表されたが、プライズにもProject DIVA-版の初音ミクのフィギュアが登場♪



D 3名

らき☆すたOVA エクストラフィギュア
セガ／11月中旬／全2種



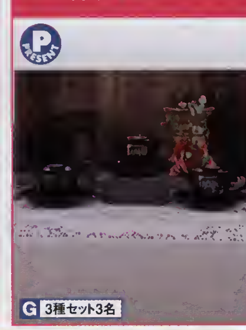
E 2種セット2名

ヱヴァンゲリヲン新劇場版 プレミアムフィギュア シート・オブ・ザ・ソウル
セガ 11月下旬／全2種



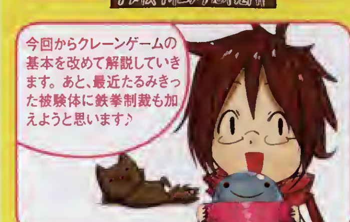
F 2種セット2名

黒執事 ティーカップ&ソーサー
セガ／11月下旬／全3種



G 3種セット3名





クレーンゲームの 基本を知る

パターン① 転がす
二つのアームでプライズをつかみゲットする。実はコレが一番難しい。まずは「ズラシて転がす」が基本となります。

パターン② 押す
後一息というところでは、単純な力技が有効となります。「上から押す」。シチュエーションは限定されますが有効です。

パターン③ つかむ
つかむのは最も難しい技。それほどアームの力が無い店舗が多いので、押さえるべきポイントを知る必要があります。

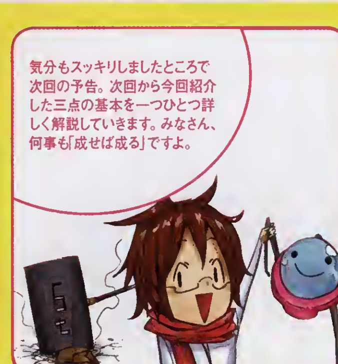


イラスト:森茶

I ♥ PRiZE × 情熱プライズ JOUNETSU PRIZE プライズの仕事人

プライズに携わる「人」に焦点を当てたこのコーナー。早くも第2回目となる今回は、フィギュア製作の根底を支える造形家を紹介します。

#002
造形家
BOME（ボーメ）
株式会社海洋堂所属



ガレージキット創世記より、海洋堂の主力メンバーとして活躍。美少女フィギュア作家のパイオニアの一人。98年にはニューヨークでの個人作品展を実現するなど、世界的評価を得ている。

——システムサービス株式会社と組もうと思ったきっかけは？

BOME　以前からシステムサービス様より海洋堂へ企画を頂いていて、いろいろな企画アイデアの検討を重ねた結果、今回このボトルオンフィギュアをコラボレーション企画の第一弾アイテムとして成立させる事ができました。

——今回『うる星やつら』の「ラムちゃん」を選んだ理由は？

BOME　「ラムちゃん」のフィギュアに関しては、これまでユーザーのイメージに即した決定打と呼べる物が無かったように感じました。そこで、皆の頭の中にある彼女の共通イメージを大切にしつつ、原作にあるキャラクターの持つ魅力を引き出したいと考えたのです。

——今作の制作面でのこだわりのポイントは？　またはボトルキャップということで気を配った点は？

BOME　2種一度に制作するという事で、各ポーズを活き活きと見せられるよう工夫してみました。また、ボトルキャップとしても違和感の無い座っているようなポーズをと考えました。サイズも大きいのですが、これは何とか認めて頂き、結果オーライという感じです。

——今回はボトルキャップですが、これからプライズでやったみたい企画は？

BOME　企画としては、ぼんやりと二つ三つ考えていますが、まだ方向性が固まっていません。このシリーズは「るーみっくわーるど」という事ですので、「ラムちゃん」に続くヒロインをまだまだたくさん検討しています。

——プライズ（クレーンゲームなど）はプレイしたことはありますか？　プレイされたときは獲れましたか？

BOME　……獲れませんでした。最近クレーンゲームで景品を獲れたためしがないんです。

——最後にアルカディア読者へのメッセージをお願いします。

BOME　アルカディア読者の皆さんは僕よりもずっとゲームをされていて、クレーンゲームも取るのがうまいと思いますので、ぜひ「ラムちゃん」をゲットしてそばに置いてあげてください。

DREAM PRIZE るーみっくわーるど 海洋堂ボトルオンフィギュアコレクション By BOME Vol.1 ラム（11月下旬／全2種）



海洋堂のトップ造形家BOME氏により、幅広い年齢層に人気の『うる星やつら』の「ラムちゃん」を完全再現。しかも、ただのフィギュアではなく、市販のペットボトルならばフタに装着可能の機能性を持つ。

PRESENT　H 2種セット5名

かものはしかも。ティッシュケースカバー
システムサービス／11月下旬／全2種



PRESENT　I 1名

クラナド キャラクターズマスコット
フリュー／11月下旬／全5種



PRESENT　J 5種セット2名

セサミストリート　ブッティ　2L パタパタBIGパペット
フリュー　11月上旬／全3種



PRESENT　K 3種各1名

化物語　Tシャツ
ジパング／11月上旬／全3種



PRESENT　L 3種セット3名

化物語　扇子
ジパング　11月上旬　全4種



PRESENT　M 4種セット3名

はいりたまえ!ちくわくん <でるぞストラップ>2
ブルーム／11月上旬／全9種



PRESENT　N 3種セット3名

どこでもいっしょ プライズリボルテック　トロ／クロ コスチュームシリーズVol.3　クリスマスVer.
タイトー　11月下旬　全2種



スターウォーズ R2-D2　USB加湿器
タイトー　11月下旬　全1種



GANTZ　キャストオフフィギュア
タイトー　11月下旬　全2種

『ヤングジャンプ』にて連載が再開された『GANTZ』より岸本恵とレイカが登場。それぞれスーツが着脱可能となっている。



PRESENT　O 2種セット1名

ギャルズ☆アイランド

萌え魂



鮎川蛍

ツミコミ技：平和　必殺技：Vリーチ
バスト：☆☆☆☆

明るい女子高生。度胸と元気がとりえだが、夢中になると周りが見えなくなるのが欠点。今回は死んだおじいちゃんから教わった必殺技V（ビクトリー）リーチの威力を試すために大会に参加した。

護国寺玲子

ツミコミ技：イーペーコー　必殺技：プラズマオープン
バスト：☆☆☆

蛍のライバルで知性派。裕福な家庭に生まれて、幼いころからなんでも完璧にこなす天才少女と言われていたが、小学校6年生のとき「鮎川蛍」に学級委員争いで惨敗し、彼女をライバル視するようになった。今大会も蛍が出場すると知って、今度こそはと思いつつ参加。

吉田音先生からのコメント

初めまして、吉田音です。あの薄暗いゲーセンの片隅で、いっそう輝いていた新貝田先生のとがったキャラデザインと美麗なグラフィック、大味なシステムは、今でも僕の心をときめかせます。コンシューマーへの移植はいつ…!?

ジャレコからのコメント

この度は弊社のゲームを選出いただきありがとうございます。「VS雀士ブランニュースターズ」は弊社が業務用タイトルとして様々な麻雀ゲームを販売していたころの異色作です。対戦バトルの要素と、必殺技の使い方が勝負に深く影響します。もしお近くで見つけた際にはぜひ遊んでみてください。

吉田音先生のサイン入り色紙をプレゼント!



吉田音先生直筆のイラスト入りサイン色紙を今回もゲット! 吉田音先生ファンならずとも欲しくなること間違いなしだ。詳細は当選してからのお楽しみ!?　どんなイラストが描かれているのかは当選した人のみが知ることができるぞ! 希望者は巻末のアンケートはがきで送ってくれ!

吉田音
降魔霊符伝イヅナのキャラクターデザインを担当するなど、人気急上昇中のイラストレーター。

伝説の美少女麻雀ゲーム

美少女が登場する麻雀ゲームが全盛の時代に、彗星のように現れた『VS雀士ブランニュースターズ』。本作は、美少女＋麻雀ゲームという組み合わせに見慣れていたゲーセン雀士たちの心を、その斬新さで一瞬で鷲づかみにしたのであった。

まずは15人の美少女の中に、実は女装した美少年が交じっているという画期的なアイデアはそれまでの常識を覆すほどの衝撃であった。しかしそれ以上に斬新であったのは、三回勝負をして最終的に点数が相手より高い、もしくは相手の点数を0にするとこちらの勝ちが決まるというルールの下に争われる「3on3麻雀バトル」である。それまでに発売されていた対戦麻雀ゲームとはまったく違った“新しさ”と“面白さ”を生み出したのである。

さらに、キャラクターごとの必殺技が、このバトルをより一層面白く盛り上げてくれる要素になっており、一人目で必殺技を使うためのゲージをため、二人目でイカサマを発動できる必殺技で点数をリードし、三人目で相手の必殺技を無効化する必殺技を持ったキャラクターで点差を守り切るというような「戦略」が、それまでの麻雀ゲームには無い華やかさと面白さにつながっていたのだ。



今回の萌え魂でピックアップしたのは、主人公属性の鮎川蛍と、蛍をライバル視する委員長、護国寺玲子の２人。下の集合イラストに、女装した美少女が紛れ込んでいるなんて……。



鮎川蛍







護国寺玲子



アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

巻頭特集の『LORD of VERMILIONⅡ』の記事はもう読んだかな? PRカードが付いた、オフィシャルカードケースとカードアルバムを入手しよう! 特に、不死使い必須の[PRモルガン]が付いたカードケースは要チェック!

誤植Tシャツ注文締切迫る!!





背面には正解ワンポイント!

●ハイキックを持とう Tシャツ
商品コード:103101
販売価格: 2,900円[税込]
■カラー:ブラック、チャコール、ネイビー、レッド、ブルー
■サイズ:S、M、L、LL、LLL
■予約締切:11/8(日)11月下旬発売予定

No.113の猛者通信で発案されたTシャツをリデザインしたぞ! キミもハイキックを持とう!!



■カラー:チャコール、ネイビー、レッド、ブルー、ブラック ■サイズ:S、M、L、LL、LLL
※画像は見本のため、布地に印刷する実際の製品とは色味など多少異なる場合があります。

タンクトップやや優勢!?



前号野告知では、しれーっと商品名を誤タイプしてWeak→Weekと表記してました。何人が気付いたかな? などと、あたかもわざと間違えたかの体で。でへへ。
予約締切は、ハイキック同様に11/8となっているので、まだ注文していない者はゆっくりあせらず急いで注文だ!

●Weak Point ラグランTシャツ
商品コード:103102
販売価格: 2,900円[税込]
■カラー:レッド、ブラック、ネイビー
■サイズ:S、M、L、LL
■予約締切:11/8(日)11月下旬予定

※画像は見本のため、布地に印刷する実際の製品とは色味など多少異なる場合があります。





■カラー:ブラック、レッド、ネイビー

●Week Point タンクトップ
商品コード:103103
販売価格: 2,900円[税込]
■カラー:ホワイト ■サイズ:S、M、L、LL
■予約締切:11/8(日)11月下旬予定



どちらも品薄なので、売り切れ御免!

『LORD of VERMILION Ⅱ』のオフィシャルカードアルバムが早くも登場! 今回は9ポケットリフィル、16枚入りでカードを144枚収納できるぞ。カードアルバムの付録は[PRブラウニー]。ラブリーな挙動は必見なのだ!

●ロード オブ ヴァーミリオンⅡ オフィシャルカードアルバム
商品コード:103104
販売価格: 3,150円[税込]

PRカード[PRブラウニー]1枚付き
※写真は製作中のものです。実際の商品とは異なりますのでご了承ください。

不死使い必須アイテム登場!



『LORD of VERMILION Ⅱ』のオフィシャルカードケースが早くも登場! カードケースの付録は[PRモルガン]。《シールド》スキル持ちと組ませるかアルティメットスペル[シーリング]と組み合わせて、開幕ブイブイ言わせることができるか!? 不死使いの必須アイテム入荷!

仕切り板1枚入り
PRカード[PRモルガン]1枚付き
※写真は製作中のものです。実際の商品とは異なりますのでご了承ください。

●ロード オブ ヴァーミリオンⅡ オフィシャルカードケース
商品コード:103105
販売価格: 840円[税込]

まものろファンお待たせ!



●まもるクンは呪われてしまった! アレンジトラックス
商品コード:103106
販売価格: 2,625円[税込]

Xbox360版のアレンジバージョン全曲に加え、渡部恭久氏、齋藤博人氏のゲストアレンジバージョンも収録された、贅沢な1枚。聞けばきっと遊びたくなるハズ!

ほかにも商品を多数ご用意! 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード[手数料なし] JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い[手数料アリ] 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（KOFっ子、銅雀台、アルカナ）
カイゼルちくわ:P081-084（グレースケール、大瀑布）

深まる秋にふともの思い、頭に浮かぶのはゲセンについてのことばかり。そんな思いのたけをぶつけまくりな読者コーナーがここ、アフロなのだった！　今月はSG闘劇の結果発表もありまっせ。ギャフン。

今月のACE！



（福岡県　皐月トミィさん）

アフロCMYK

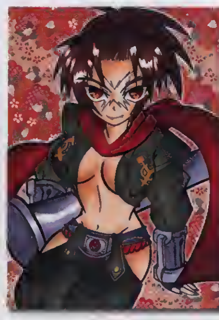
アーケードゲームのカラーイラストコーナーはこちら。まずは秋の装いを前面に押し出しつつ、始まりレイヒー。



（福岡県　ドリー虫アター君）
☆秋といえば食欲、そしてヤキイモ！　なるほど、リエルさんが石焼イモのリヤカーで売りに来るのか。



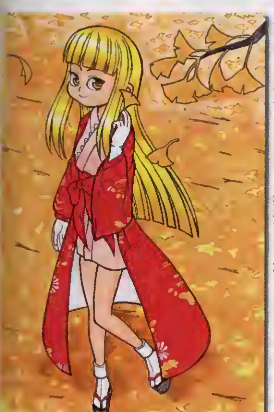
（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆赤く染まったその風景に、"凛"と締まった空気さえもちょっと休憩。



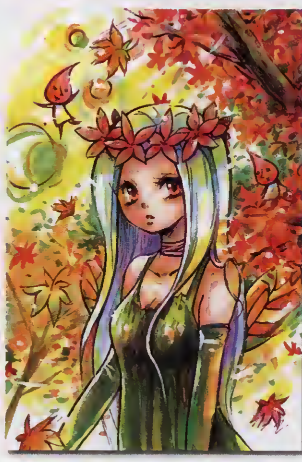
（三重県　那弥さん）
Ⓗ思いついた時に、思ったままに。それがみんなのフリセル道！



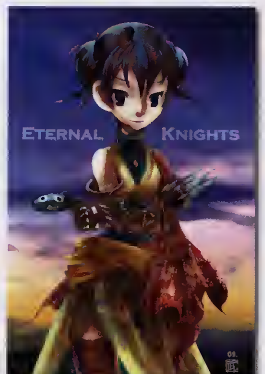
（大分県　AKさん）
☆読書とうたた寝。秋の夜長のいちばん贅沢なすごしかた！



（茨城県　mikoko君）
☆鈴姫みたいな秋色をちょっと散策。戦いばかりの毎日じゃ、きっと疲れちゃうから。



（新潟県　相ヶ瀬潇さん）Ⓐ
☆厳しい寒さが始まる前、一瞬吹き込んだ紅の風。燃える風景に誘われて、みんなが衣替え。



（福岡県　武術師某さん）
☆スラッガー（空が）たそがれ。……う、言わなきゃよかった！　SG闘劇の悪影響か!?



（東京都　あるばキチョウ君）
☆おおっ、リムルルのコスが懐かし感！
今日はコンルもお留守番。



（奈良県　てつみん君）
☆『デススマ』といったらハロウィンなのさっ！　trick or treat! で、クリスマスなんかそっちのけ!?

ハンドメイド天国 アフロ工芸部

ここは工作自爆のアーケーダー集まり部。今回はNo.113の付録ペーパークラフトがどどーんとカスタマイザー！

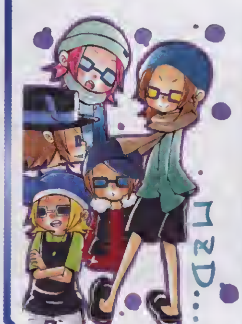




（高知県　誰だかわからない君）
☆手のひらサイズにこの臨場感！　モニターには撮影した画面写真、レバーはマチ針を使用だとか。さらに全６台でこの大迫力！　左端の『獣王記』がシブい（笑）。

メガネの祭典 眼劇'09開催

今年もやります！　参加方法はお気に入りのメガネキャライラストを描いて送るだけ！　カラー、モノクロ共に大募集しちゃいます！　果たしてグラスユニバースの栄冠はだれの手に!?



（東京都　白菊ひつじさん）
☆眼劇告知のタイミングで怒涛のごとく押し寄せたMZD軍団！　グラスイズフリーダム。

A-Fro回覧板
掲載作品に付いているⒶマークは、アフロッ会議において「こいつぁ、パねえ！」となったゴイスなしるし。A-Fro特製図書カードを進呈いたします。さらに知ってトクする、コメントの頭に付いているⒽマークのヒミツについて。このマークの付いている方は、なんとホームページを持っておられるのです。本誌公式webサイトの「投稿者リンク」から、アクセスするっきゃナイ！　→http://arcadiamagazine.com



（大阪府　YU☆3君）
☆某対戦型イラスト本にも進出し いまだ衰えぬこのバナナンパワー!!

ゲーセンへ殴りこみ!
Lord of 七英雄

永き時を隔て、眠りから覚めた七英雄。その目覚まし時計が鳴り響いたのはゲーセンだった!?



（大阪府　ムンク園山さん）
☆こっそりと山の手沿線と関係の深い彼ら。携帯機も含めSa・Gaシリーズで都内の地名を覚えた子供はボクです。



（東京都　大沼由実さん）
☆ドット絵からカード、そして3Dへ!　今見てもあのドット絵はゴイスですが。



（栃木県　可九田サブロー Q君）
☆実に約16年ぶりとなる今回の大復活! さらに舞台は、家の中からゲーセンへ!!



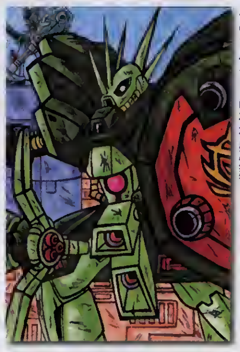
（新潟県　佐倉信士君）
☆アレンジエグゼリカもカワイイけれど、兵器としての一面があってこそ。



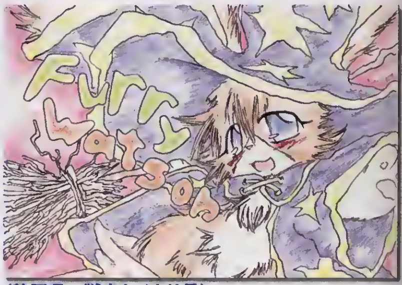
（静岡県　あいのさん）
☆オレたち『ポップン17』シークレッターズ! とびっきりのムービーも、いよいよクライマックス?



（宮城県　ストラトビンテージ君）
☆背負った宿命、それがゆえ、餓えた狼たちは常に闘いを求め続ける。



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆戦場を駆け抜ける機体、いやさ有線式アーム。そのシルエットは存在感爆裂!



（静岡県　獣帝ケノウサ君）
☆このふっさふさの質感もそのままに、タッチパネルを駆使したゲームが出ればいいと思う!



（愛知県　たいぶR君）
Ⓗ近くに置いていないのでサントラを聴いて我慢とのことですが……。うう、分かりスギますソレ!　ボクもよくしてます（泣）。



（群馬県　岡田逸花さん）
☆いつでもどこでもニッコニコ。お客さんだって、自然と笑顔!



（奈良県　津宮伽月君）
☆今月のアブ倫スレスレその1。かなりスレスレ。グ、グムー。



（大阪府　J・Bさん）
☆『鉄拳6BR』全員しゅうご～う!　デビル仁がいないけど同じ仁なんだし、きっと納得してくれますよ!……怖いケド。



（神奈川県　林裕二、改め）やなせゆう君）
☆デジタル打ちの第一人者、ゲセ降臨。これはタコスパワーでもキツいじぇ!



（神奈川県　渡辺佑基君）
Ⓗひたむきで、いつも元気。だけど心は静かに、おだやかに。透き通るような、限りなく透明に近い桜色。

A-Fro回覧板　No.113のA-Fro回覧板で、バラエティコーナーもまだまだ募集中!　と触れたところ、反響の多かったのが「ゴスゴス帝国」。だったのですが、他コーナーとのハガキの奪い合いの末、今月もお休みという結末にギャフン!　また、「イロモノ合衆国」ってなんですか?　といった質問も。これはダルシムやアラクネのような、一風変わったキャラのコーナー。本来はモノクロですが、イラストが集まればカラーでも……?



（岐阜県　星悠貴さん）
☆風に吹かれて、大海を知った蛙は何を思う。とえあえずジャンプーが気持ちよさげでいいなあっ！



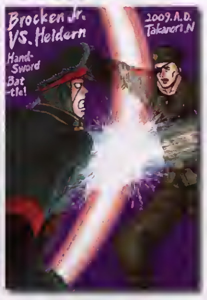
（広島県　るうやさん）
☆澄んだ青空とそれを映し出す湖。見つめる先は彼方、今日もただ歩く。



（北海道　包帯rmxさん）
☆むむ、なんともイカス極っくん人形！　何かと女子になったりとか、アフロ内トップクラスの変身率かも？



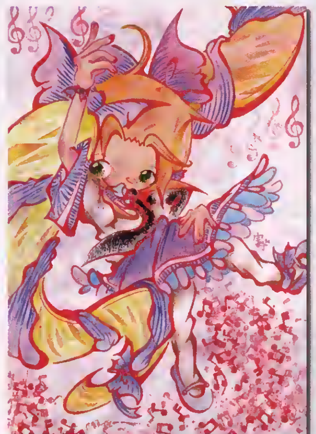
（埼玉県　雄大さん）
☆出たっ！　フィギュアでおなじみネコミミセリカ。みんなの視線をクギ付けなのさっ。



（千葉県　西河"kodA.Y.U."貴教君）
☆同じ軍人、ましては手刀には一家言あるもの同士のっぴきならねえ！



（熊本県　アクティオン君）
☆テーマは"幸せを謳う詩"+"この子の七つのお祝いに"。シルエットの妙！



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆のんびりクッキーも焼きたいけど、マドカはいつでだってflyaway!



（神奈川県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ芸術の秋に、読書と音楽。先生たちは大人に過ごすのさ！……約一名、不安な過ごし方をしてそげなピンクの髪の人とかいますが。



（神奈川県　ギスカル君）
☆この秋を以っての排出停止も何のその！これから先もきっとレースは続くのさ。



（東京都　QQQ万パワー君）
☆おお、これはおめでとうございます！この号が出てる今ごろはすっかりブロンズプロ？

コーナー名募集中！

悪魔集会（仮）

押し寄せまくった『デモンブライド』イラストに緊急集会！　コーナー名も募集中なのでドシドシ送るといいだろう。



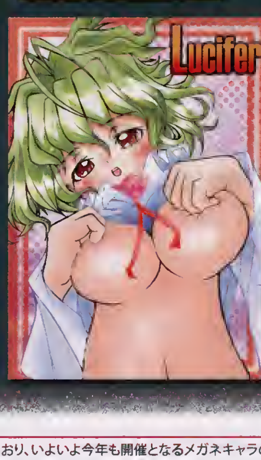
（東京都　RIKI君）
☆何のために黒に染まるのか。全ては悪魔が望んだことなのか。



（広島県　文月裕@熱血明日真愛さん）
☆熱血とおバカキャラは紙一重？だが、それがイイ！（断定）



（愛知県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗ紅花はデフォルトのカラーリングがハロウィンちっくでこの時期とってもしっくりくると思うのですよ。



（大阪府　今月の下乳娘@Aす君）
Ⓗもはや安定したアフ倫スレスレ感。来月号の三つ巴では、ぜひ期待したいトコ？



（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗアフロにかかればクールガイもこの有様。それと、腹ペコ犬でもマルカジリイケナイ。

A-Fro回覧板　今月も回覧板からこんにちは、メガネアイドルの田辺みさこです。77ページでもお知らせしたとおり、いよいよ今年も開催となるメガネキャラのお祭り『眼劇'09』！　イラストはカラー、モノクロのどちらでもOKです。重要なのは、メガネのみっ！　そして今年もベストオブメガネ、グラスユニバースを決めたいと思います。さて、来月は"巨乳"と"貧乳"と"ふんどし"による三つ巴バトル。これはアルカディアから目が離せませんねっ！

アルカナシグナルズNEO

新装開店！

ついに発表された続編を受けて、タイトルもほんのりリニューアル！
新たに迫る聖女たちの戦いを、皆さんで応援しましょう！



(北海道　すぎもとケンシロウ君)
☆歴代センターキャラそろい踏み！
ヴァイスはいじられキャラなのか……。



(福島県　深月君)
☆これまでの聖女たちとは違った「鋭さ」を感じるヴァイス。早く動かしたい！



(群馬県　もぎたてフレッシュ☆アフロ君)
☆富竹フラッシュ、キュアピー（略）。
いや、うん、いろいろ互換性ありますよNE。



(東京都　良月君)
☆その涙は、悔しさだけじゃなく、「絆」を確認するための、魔法の雫。



(千葉県　N・H君)
☆闘劇では大暴れしたあかねさん。「3」でも存在感をアピールできそう!?



(神奈川県　茶草君)
☆しかし他の聖女も3倍になっているゆえ、
結局プラマイゼロだったりして。



(愛知県　御影道行君)
☆東京崩壊、関東崩壊ときたら、今度は東日本!? 頑張れ聖女！

攻めるのです！ 銅雀台 ダイナマイト

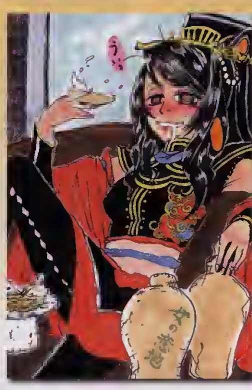
殿！　そろそろSRも揃ってきましたかな!?　……うぬっ、まだ全然出ないですと!?　さぁ、当コーナーに目を通したら、すぐにゲーセンに急ぎましょうぞ！　加えて領土拡大のためにも、イキのいい投稿企画も募集しておりますぞ。



(埼玉県　涼風君)
☆アンニュイな表情が絵になるのも、
董白嬢の魅力ですな！



(石川県　チーパオさん)
☆さらに可憐になって復活した曹皇后殿。



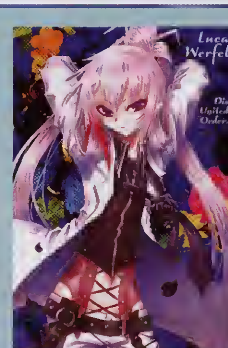
(東京都　かのこさん)
☆確かに言われてみれば、『1』の王異殿は酔っぱらってるようにも見え……ゲフンゴフン。

センコロ全力バックアップ！ LIGHT DUO SCAMPER

宙歴1486年の戦場に、新たなるドラマが激突する！　『DUO』もついに本格的にファンコーナー開始です！



(岩手県　せつそん君)
Ⓗ 今回も必要以上にめだっちゃってるツィーラン君。ん？　さらに色っぽくなってない？



(山口県　水練ロコさん)
☆カレルさんから受け継いだのは名前だけでない！ なんか腰のあたりもその影響受けてる気が……。



(福岡県　ありあさん)
☆アンドロイドとは思えぬ可かわいらしさ！ オペラ社の技術は宇宙一イイ！

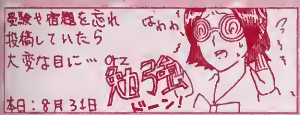
急告！ アルカディア10周年企画、始動！

気がつくと「帰ってきたぜ！」の『餓狼MOW』表紙から早10年、アルカディアも10周年を迎えます。これを見逃すお祭り好きのアフロじゃ、あ、ねいということで、さまざまな企画を予定中！　案としては「アフロズ地方ゲーセン行脚」、「投稿者集会ダイナマイト（続編）」、「アフロ闘劇」、「レゲー宿へ投稿者旅行ツアー（旅費自腹）」などが挙がっておりますが、今のところ有力なのは全国津々浦々のゲーセンを繋ぐ「ゲーセンノートリレー」や、某新鋭画像サイトと協力したイラストコンテストなど！　読者の皆様からも意見を募集中ゆえ、アンケートハガキの隅や投稿作品の裏などを使って、どんどんアイデアをお寄せください！　お待ちしております。

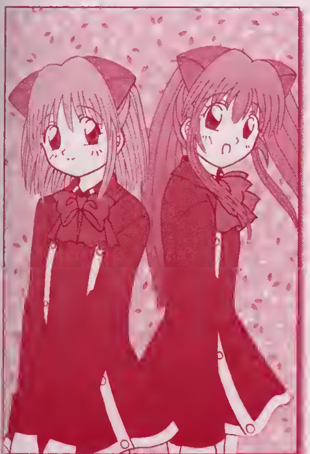
A-Fro回覧板 ついに動き出したアルカディア10周年企画！　時を同じくして、毎年年末恒例(?)となりました、眼鏡王(女王)決定戦「眼劇'09」も募集開始！　次号ではお待ちかねの「三つ巴決定戦」の結果も掲載しますので、心して待て！　「巨乳」vs.「貧乳」なる永遠のテーマに、フンドシはどう絡む!?……まあ、実は去年の罰ゲームが終わってないという事実はここだけの話さ。(ケソ)

アフロ グレースケール。

食欲の秋と言い訳しつつ、公然とドカ食いできる季節もあとわずか。そんな中、秋冬問わずゲーセン三昧な模範ゲーマーの集う場所として設けられたのが、このモノクロイラスト＆文章投稿の殿堂「グレースケール」なのです。



（東京都　出雲史樹さん）



（神奈川県　どっちがお好き？　睦姫さん）
☆『1』のころの髪型も今見るとソーキュート。この髪型のウィッグもあるのが嬉しいところ！

今月の『闘劇』レポ！ あの歴史的瞬間

8月15日の東京ビッグサイトの某大イベントの後、ケイブ社のイベントで『怒首領蜂大復活』の攻略DVDが購入できたのがただでさえうれしかったのですが、その翌日。8月16日、『闘劇'09』三日目にはすごい見どころがいくつもありました！

『ブレイブルー』では公式大会優勝者、「蒼魔導士」のアラクネ使い「ふも」氏が納得の優勝。逆に『GGXX』では暴君エディ使いの「小川」氏が一回戦敗退という波乱と、関西勢の「N男」氏（所属チームは【閉回路】）が2年連続優勝を飾るとは！　N男氏のセリフが本物になりそうです。

しかし今年の闘劇で一番驚いたのは、『すっごい！アルカナハート2』で準優勝の座に、女性プレイヤーが輝いたことです。これは見逃せない快挙！　これを機にぜひ、女性中心の格ゲーイベントを!!

（埼玉県　アグラックス君）Ⓐ

☆アグラックス君からはほかにも『闘劇』各タイトルの詳細なリポートをいただきまして、スペースの関係上載せられないことに担当が悶絶しております（涙）。女性プレイヤー陣の今後の活躍次第では、限定大会も夢物語ではない状況ですな！



（千葉県　桃源☆郷君）
☆『猛者通信』のうろ覚絵をそのままキャラ化!?　本家もパステルは左右で撃ち分けできるとか（裏面より）。



（千葉県　ちゃいうさん）
☆この凛々しさ、不朽の英雄譚『ドラゴンバスター』！ セリア王女の大胆な衣装も、いい思い出ですな～。

SG闘劇の余波 こっそりあった罠

楽しみにしていたSG闘劇、今回はどんなかな～と見ていると、アロエがいる！

『下は……はいてません。』

……はあ？　アロエが「履いて」ないのは、シャロンがペタンでフィフティニーが永遠の15歳で在るべきぐらいに通常・常識・不変の法則だろう？　何でこの話が笑劇もとい闘劇に？　さてはアフロ担当、またやらかしたか!?　などと10分ほど考えていました。

……ホウキに気付くまで。

あぁ……掃除ね……。うん、そうだよね？

すいませんでした。とりあえずアロエとマロン先生にお仕置きしていただきたいと思います。階段の下で。

（長野県　GFC君）

☆投票とともに各作品へ、今年も数々のコメントが寄せられました「SG闘劇」。その注目の投票結果は、心底シケて凍り付く覚悟ができてから、このページをめくってその目で確かみてみるがよいです。

ちょっと気になるデータ集計

A-Fro THE くえすちょん

ゲーセンのアイス自販機でよく買うフレーバーは？ あるいはゲーセンでよく買う飲食物は？

集計完了！

夏の思い出・ゲーセンでのアイスや飲み物についての集計となった今回。集計結果はご覧の通り、種類は多々あれど某17なアイスでは、チョコ勢がほぼ7割を占める結果になりました。

チョコミント、と言いたいところですが、定番のものはほぼ買いません。当然、季節限定物でしょう！　それ以外だと棒タイプじゃなくて、コーンタイプが好きです。チョコナッツコーン、だったかな？　ウマイです!!

（東京都　大沼由実さん）

また、アイス以外の飲食物では、右下表の通り票がバラけましたが、少し多めだったのが炭酸系。

「リアルゴールド」です。炭酸で目を覚ましてから、シューティングゲームに臨みます。

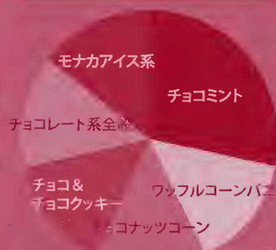
（福岡県　ドリー虫アター君）

なお、中にはこんな頼もしい猛者の意見もありましたZO！

家のお茶を持って行って、飲食物は買いません。ゲーセンではゲームにお金をかけたいです！

（福岡県　赤松セリさん）

某セブ●ティーンアイスの好きなフレーバー分布図



●そのほかドリンク系の購入一例

リアルゴールド
コカコーラZERO
缶コーヒー
スポーツドリンク
100%果汁ジュース
家からお茶持参
etc.



（静岡県　チョコミント信者ハズキさん）
☆うむ、17アイスのチョコミント信者はほかにもちらほらと。「ハミガキ粉の味とか言わんで下さい」（裏面より）……ぬぅッ!?

そして新たに今回集計しますのは、携帯着メロのアーケード率！　アーケード作品以外の着メロでも、ご回答いただけると吉！

今回の？

着メロはゲーセンのVGM？ よく設定するのは何系のメロ？

A・Fro回覧板　昔は自作の「スペランカー」と「ラリーX」の着メロ使っていたちくわです（あいさつ長ッ）。今回の「くえすちょん」も、イラスト投稿の裏面やアンケートハガキの片隅などに記入してお気軽にご投稿下さい！　着メロ以外にも使っている待ち受け画像などのデータも集計できればこれ幸い、携帯全般のあれやこれやを教えていただけるとアフロヅー同、泣いて喜びまするぞー。



（東京都　猿合掌君）
Ⓗリロードの遅さが哀愁をさらに増す……。
同じエンブレだし怒られないよネ!?（汗）



（群馬県　GS態君）
☆ちょ、どこの悪魔合体なのよさ!?
ちょっとそれっぽい空想遊びでしたッ。

ゲーマー日常編 僕とゲームと時々だれか

『バーチャファイター』について姉と話していたのですが……。

私が「バーチャのキャラってデュラル以外人間だよねぇ」と言うと、姉が「えっ？　これが人間なの!?」と剛を指差していました。

……血液型もあるし、剛は人間です……よね!?

（大阪府　オリエンタルさん）

☆組織の刺客という立場で、しかもなんかコメカミの上にピアスっぽいものをインプラントされとりますが、人間……です（なぜか問）。

私が『LoV』をプレイするのを、いつの間にか母とともに後ろで観ていた父が、やたらにこやかな表情を浮かべながらこう言いました。

「これって、アレみたいなものでしょ？　ホラ、あの、今はやりの……『ポケモン』のカードゲームみたいな、さ」

うん、まぁ……。と答えた私ですが……。『ポケモン』のカードゲームは、こんなに頑張ってカード動かしたり、サクリファイスしたりしないよ!!　ニドとリシアは「使い魔ゲットだぜ!!」なんて言わないよ!!……などと、いろいろツッコミたくて仕方なかったです。

（神奈川県　札茉都ゆっくさん）

☆心温まる（？）交流、親子のゲーセンでの会話。親御さんの目には、あの3Dモデルがそう見えたと……。ま、まぁマンドレイクとか普通にポケモンっぽいですし、機甲はレアコイルやジバコイルっぽいですしネ!?

ツィーランみたいな男の子のブームがこのまま続けば、3年ぐらい経ったらそういうキャラオンリーの格闘ゲームやカードゲームが稼動しそうな気がするのは、単に私の考えすぎなのでしょうか。

（茨城県　吉本 正（仮名）君）

☆たしかに昨今市民権を得ているとはいえ、そこまでは考えすぎさHAHAHAと言いたいところですが、サプライズ＆アメイジングが常のこの業界。無いとは……言い切れんッ。

異種ゲーマー対戦が可能なゲームとか作れませんかね。例えば、方向レバー＋6ボタンvsガンコンvsカードとか。いや、どんなゲームシステムになるか想像もつかないですが。

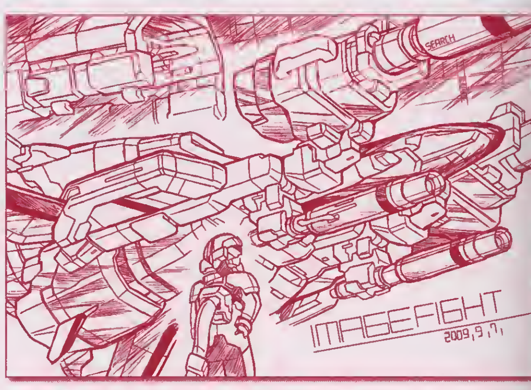
（茨城県　妖怪出魂君）

☆ほかにもトラックボールやスイッチレバーなどの全デバイスが筐体に付いていて、自分に合ったものを選択できたりすると面白いですな！　あ、私はもちろん『武力』コンパネ＆ベラボースイッチで（コラ）。

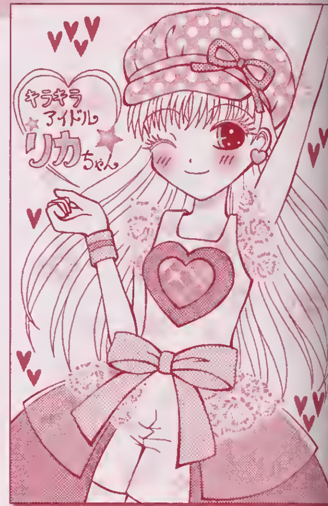
「イロモノ合衆国」って何ですか？　どんなものか見てみたいので、復活してほしいですー。

（静岡県　小鳥遊みどろさん）

☆お、恐ろしいオーダーが入りましたよ大統領＆合衆国の皆さん！　ここにあの「グレスケ」が誇る伝説のコーナーが復活の巻なのかい!?



（山口県　TENHEAD君）
☆細かなディテールに、魂揺さぶられましたッ。
仮想戦場を超え、今こそ実戦の宇宙へ！



（福島県　森園泉さん）
☆数年前までアーケードにあった作品!
実はキッズカード系作品は、投稿者の間でも結構プレイ人口が多かったりするのですよ。

ゲーセン以外で!? 油断ならん最新情報

バンサーイ!!（三唱）　ついに、ついにッッ!!　PSPで『ダライアス』が復活!!　なんとその名も『ダライアスバースト』!!

“バースト”なだけにハジけた出来を期待したいが、やっぱり『ダライアス』は3画面で「3」絡みってことで、ならば来年は『ダライアスⅢ』でしょタイトーさん！（今年は『ダライアスⅡ』20周年!!）

さらにッッ!!　PS3及びXbox360では『レイストーム』も大復活！　こちらはダウンロード専売だからPS3もXbox360も無い私にはちとハードルが高いなァ……。

あ、PSP買わなきゃ（爆）。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆『バースト』は今冬発売予定。アーケード新作じゃないのは残念ですが、人気が出れば逆移植も……!?　か、買わねば!!（ダッシュ予約）

緊急募集！

あなたの2009年度ナンバーワンは？

ゴールデンアフローブ賞

ひそかに本誌記事の方でも募集しております、2009年度アーケードゲームへの人気投票。それと平行して、当A-Froでも皆さんの2009年度ベストゲーム＆キャラを集計させていただきます！

募集場所がA-Froということからも分かる（……え？）通り、こちらへの投票はお気軽に〜。投票対象への愛を長く書いて語っていただいたり、ネタに走ってみたりするのも全然OK！　一般読者層とは一味違う、A-Fro流の夢とか野望とか詰まった投票をZE・HI!!

締め切りは今月の投稿締め切り日まで！

本誌記事の方の集計にもぜひ、ご協力よろしくお願いします。

募集要項

- 下の募集項目につきまして、ハガキやメールのほか、投稿作品の裏面やアンケートの自由欄や片隅などへの記入で投票を募集します。
- 集計対象は2009年度に稼動したアーケードゲーム作品とその登場キャラのみです。一部投稿はA-Froにてご紹介させていただきます。

募集項目
2009年に稼動した
アーケード作品の中で

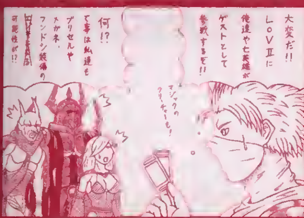
- **一番好きな作品**
- **一番好きなキャラ**

コメントもあるとなお吉！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は投稿後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

アルカディア大瀑布

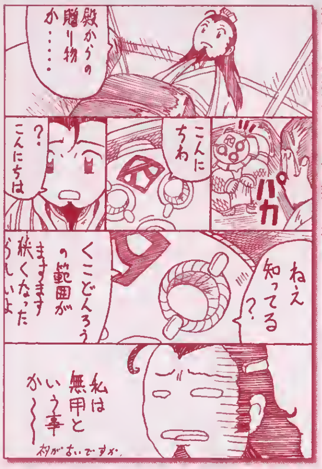
困ったらまずはゲーセンに相談だ。そんな感じで自己ハイスコアで日々を占うアーケーダーの心のオアシス、と見せかけて底無しおもろスワンプ。ネタと笑いとあと人として大事な何かを扱うモノクロページのギャグコーナー、それがこちらの「大瀑布」ッ!!



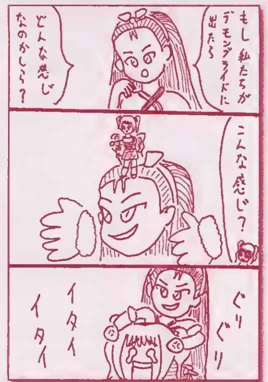
(大阪府　作左君)

A-Fro漫画道場

生まれる前から漫画好き、つまり前世も漫画好き。そんなみんなでアーケードゲーム漫画をたしなむのが当方です。



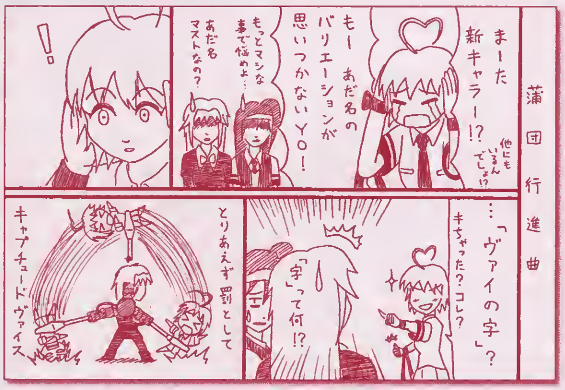
(宮城県　はなやか涼子君)
☆ま・い・に・ち・1ゴツ～♪
待て! 貴様豆でない上に柴でもねえ!?



(長野県　LEG君)
☆ギンドリが閉鎖された東京に今!
遠目で見るとマジ違和感ナッシン。



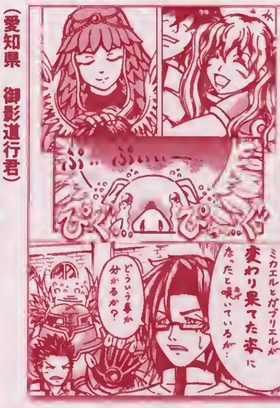
(島根県　ダンシングおりん君)
Ⓗ 実に秋らしく、そして次世代対空を魅せる一枚。
みんなもめくりにはヤキイモだ!



(埼玉県　「ヴァイやん」大富豪君) Ⓐ
☆元の名前より呼びにくいよ愛の人!
そしてこっそり『ボッツ』のG・ヴァイス。



(鳥取県　青い肉汁君)
☆今時の子はセミにも触れまいとの社会風刺(多分)。
で、救急車って何味さ。



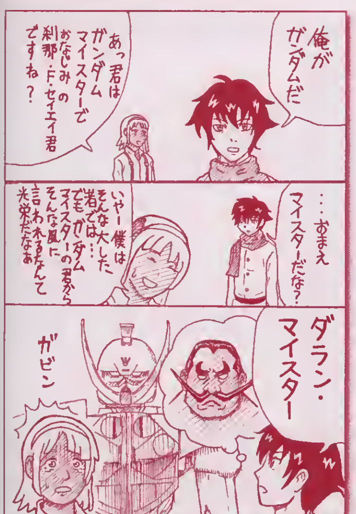
(愛知県　御影道行君)
☆何ッ、子豚ちゃんの方がデフォ気味なの!?
天界がおもろかわいい場所に思えてきた、ぜ……。

ほのかに続く、

SGのかほり。



(千葉県　きな子もちさん)
Ⓗ 初投稿とは思えぬ見事な一枚!
数分間思考が止まるこの感覚こそSG。



(熊本県　エレ金哲君)
☆終劇後、より勢いが付いてきたSG投稿の数々。
ターンAならインドラ橋もできそうな点がまた深い。



(兵庫県　アルハイジさん)
☆『jubeat』への移植のお祝いに1シケ。
[足早くここだけ冬だよママン……。

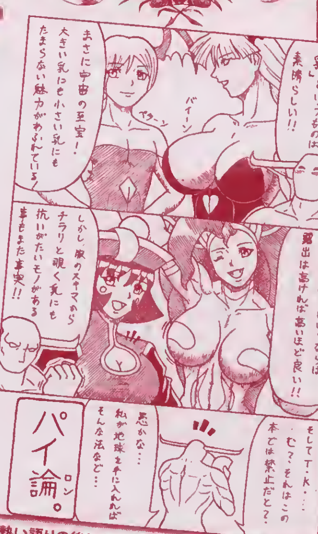
SG闘劇'09 -SIKE GAG BATTLE OPERA- FINAL

最優秀シケ賞

優勝は……
「パイ論」!

はい、というワケで「SG闘劇'09」の投票結果が出ちゃったぜユー!! 見事僅差の中第1位を獲得したキング・シケリストは、大阪府の作左君だ!

今回の「大瀑布」冒頭で作品が載ってたから1位はないな、とか油断しとらんかったろうねンン? なお、ほぼ数票の僅差で2位となって救われ……ゲフン惜しまれたのは大阪府　せのお東君、3位は福岡県　ドリー虫アター君だったらしいゾ。



☆熱い語りの後に落とす、寒暖差が多くの人心に吹雪を呼んだ! お祝いにシケた品詰め合わせを年内不意に送るので覚悟せい。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

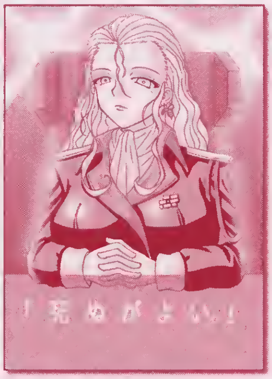
プリセル大作戦

アッシュちゃん小パーティー♪

性別転換バラエティーな当方。今月は先々月号で大阪府　町田さんからいただいたご注文・アッシュブリがめっちゃ殺到ですヨ!



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆ぶ、無精ヒゲとかどこ行ったのさ!? 男版とはまた違った意味で花吹雪が似合う!



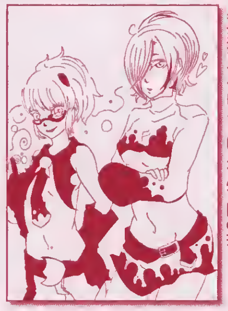
（神奈川県　葵ひなた君）
☆Ⓗブリスの魔手は、最終鬼畜な首領にも……。泣きボクロと、視線の傾け方が大絶妙。



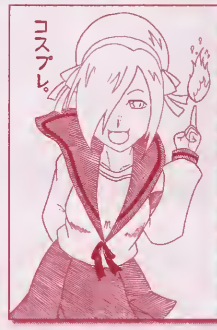
（広島県　温井川天祐さん）
☆スカートよりホットパンツにしたというこだわりが、小悪魔風味をソーブーストッ!!



（山口県　水線ロコさん）
☆フリルでレースでネイルまでッ!? 胸元のハートデザインが……まぶしいッ!



（沖縄県　くろさん）
☆『M－A』のアナザーコスまで網羅! 身長差までつけるとは、なんて匠の技……。



（宮城県　銀漢君）
☆最後はかわいくセーラーブリで締め! 何着ても似合う、それがアッシュの法則。

忘れないでエロス

ゲルエ♡ス村

美の根源・エロスを日々高尚に追求する当方。あ、倫理規定は守ってますからね偉い人!



（東京都　バカパンさんへ煩悩開放!　良月君）
☆汗と涙と根性とちょいハプニング、それが我らの空手道。無論、異論は聞いてない!（コラ）



（富山県　流火季月さん）
☆実はドえらい衣装ですよね……。いや、えらい蛇。むしろ偉い蛇（何）。

どしふん部の休日。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆頭隠して、というべきか否か……。今月はどしふん部、縮小版でお届けです。



☆大事な日用品は、まめに洗濯を……雷神殿、意外と家庭的ですな。

無理想 無解決 MMターボ

『FF』新作お披露目と世間が大騒ぎの中、『ファイティングファンタジー』を拝むのはもはや常識。ここはそんな（どんな?）アンケート投稿の社交場なのれす。

マイコー追悼ということで『ファイナルファイトリベンジ』をプレイしたいなぁ……スタッフロールのゾンビベルガーのスリラーダンスが見たい……。
ともかく合掌。

（埼玉県　ケロパス君）
☆先日都内某所でポイズンEDまで見た担当は、勝ち組でしょうか。

『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』には『キングスナイト』のキャラもぜひ登場させてほしかった。

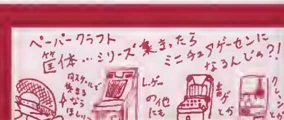
（埼玉県　AC30号君）
☆フォーメーション強ッ!?　その前に若い子が知らない度高ッ!!

ペーパークラフトにパックマンを……。

（長野県　カニP君）
☆黄色い紙を円形にくり抜き、口の切れ目を入れたら超☆完成。



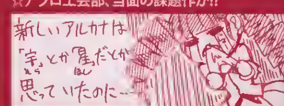
⬆（神奈川県　Ken君）
☆もはや弾しか見えない世界。



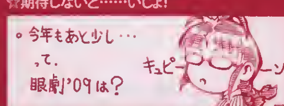
⬆（兵庫県　ポプたまEXさん）
☆アフロ工芸部、当面の課題作か!?



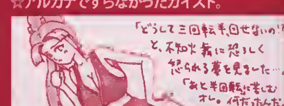
⬆（千葉県　すかい君）
☆期待しないと……いじょ!



⬆（鳥取県　コニャック君）
☆アルカナですらなかったガイスト。



⬆（群馬県　NAGA君）
☆フフ、さすが。見逃しませぬな。



⬆（岡山県　フラヒヤビール君）
☆回転投げ新時代の前兆!?　でもなぜ舞。

Shake The アフロヅ

ちくわ　埼玉県のぼるさん、No.113で「ぱる」さんと誤記しまして申し訳ありませんでしたーッ!!

げっつ　開幕ハラキリ（極殺自爆陣）謝罪ッ!?

ケソ　うむ、投稿者の皆さんには誠意を持って接せい。この誌面を作るのは、皆さんの作品だからNE。

げっつ　作るといえばそう！　投稿者のグリアイ☆リカさん作画のiPhoneアプリが配信されるとか！

ちくわ　今夏にはマンガ家となった桔ネミさん（現ネスミチサト先生）の初単行本も発売されましたな。

ケソ　初音ミクでおなじみKEI君といい、今やA-Fro投稿者は誌面以外のメディアでも大活躍中なのさ。

げっつ　10周年の機会に、お話を伺ってみては!?

尾崎　締め切り守らん者にそんな大役は任せません。

アフロヅ　ワレニカゴー!!（必死で自分お清め）

A・Fro回覧板
次回の締め切りは**11月16日（月）必着!** 応募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで!　メールアドレスが変更になりましたので注意!
文章投稿:afro2009@arcadiamagazine.com　イラスト投稿:afro_cg2009@arcadiamagazine.com

ウメハラコラム 道

今回はウメハラが考える良ゲー、クソゲーについて語ってもらうぞ。どのようなゲームのどういうところが「良いゲーム」なのか。今まで数多くのゲームで最高の勝利者となるべくやり込んできたゲームについて語ってもらった!

今月の質問

ウメハラ的良ゲー・クソゲーの基準を教えてください。

（質問者：グヌさん）

「良いゲーム・面白いゲーム」に共通するポイントとは?

ウ：なんか意見ある？

モ：好みの問題だとは思うけど、強い人が安定して勝てるのが良いゲームかな。一般受けはしないと思うけど。

ウ：なるほど。安定するってことはそれだけ奥が深いっていうことだからね。ただ、経験から言わせてもらうと上級者が安定するゲームは、あまり一般受けしない傾向にある。将棋と麻雀を比べてもそうだけどマニアに勝てないゲームに一般人は手を出しづらいんだよね。だから俺は一部のマニアが圧勝しそうなゲームはイマイチやる気が起こらない。はやらなそうだと感じてしまうからね。ちなみに俺が考える良いゲームは無駄な時間が少ないゲームだね。技を空振りするだけでゲージがたまったり、相手の行動を見てから返すのが簡単なゲームは人対人である意味がほとんど無い。たまに駆け引きが生まれることもあるけど、ラウンドの中で一回や二回しか読み合う機会が無ければ、わざわざゲームをやる意味が無いよね。先手が強過ぎるのはジャンケン勝負になってしまうから問題あるけど、お互いに先手を取る努力をする分マシ。無駄な時間が多い、つまり後手が強過ぎるゲームは努力する余地が無いから悪いゲームだと断言できるよ。

モ：なるほど。じゃあ具体的に面白いと思ってるゲームって何？　俺は『ストリートファイター ZERO 3』なんだけど、オリコン関連のバグ・バランス修正がされていれば、という条件付きで。まあいろいろ言っていくとオリコン（Vイズム）が無ければ……というところに行き着いてしまうんだけど（笑）。オリコンが無かったら地味でウケなかったかもしれないね。

ウ：俺も『ストリートファイター ZERO 3』はある意味最高のデキだと思ってる。キャラの個性、バランス、システム、操作性、スピード、すべてにおいて文句の付けようが無い。しかも、新システムを付けるだけ付けてほったらかしのゲームが多い中、ちゃんと計算し尽くされてるのが分かる。偶然に頼った部分が皆無といっていい。運悪くバグが発覚したせいでオリコンが強過ぎるゲームになってしまったけど、開発者が冒険した結果バグが出てしまうのはしょうがないことだからね。過去のゲームのコピーをしてバグや永久コンボの排除にだけ気を使ってるゲームは小さくまとまってて何の魅力も無いよ。ほかの良いゲームとしては、『ヴァンパイア ハンター』と『ギルティギアイグゼクス』。どちらのゲームも一作目で新しいことをやったんだけど、バランス調整に失敗してしまっていて、その修復バージョンという感じ。圧倒的なキャラの個性の中、バランスを保ち操作性も最高なゲーム。ハンターはバグがあったゲームだけど、そんなことは問題にならないほどの斬新さがある良いゲームだったね。

モ：気に入ってるシステムはなにかある？

ウ：『ストリートファイター ZERO 3』のガードクラッシュは格ゲー史上最高のシステムでしょう。『スーパーストリートファイターII X』の投げ受け身や『ギルティギア』のテンションゲージシステムもすごく良いと思ってるよ。



斬新なシステムを多数搭載し、後の格闘ゲームに大きな影響を与えた『ヴァンパイア ハンター』。

モ：共通して言えるのはゲームの展開をスピーディーにするシステムが良いってことだね？

ウ：そういうこと。せっかくお金を使って人と対戦するんだから刺激的じゃなきゃ意味が無いでしょ？　お互い固まってるのは、やるのも見るのもつまらないってこと。



ガードし続けていると、ガードモーションが崩されてしまい、一方的に攻撃を受けてしまうのだ。

ウメハラへの質問募集!

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくは下記のメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。

メールアドレス：post_arcadia@arcadiamagazine.com

ウメハラ



2D格闘ゲームで数々の大会を制覇している、アーケードゲーム界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。"EVO Championship Series"で「ストリートファイターIV」世界一の座に輝いた。

モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店員。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラ氏とは十年来の友人。主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

「格闘ゲーム上達の秘けつ」最後のポイント 楽しむことが勝利につながる!!

ウ：前回まで長らく語ってきた「格ゲー上達」についてのまとめをしますよ。

モ：はい。どうぞ。

ウ：**直感を信じてプレイする**っていうのが、俺にとっては**本当に楽しむってこと**なんだよ。

モ：あーなるほど。前回までの話を聞くと、そう考えているんだなって分かるね。

ウ：重要な場面で直感を信じて大逆転すると皆に「よくあんな危ねーことするなー」って言われるけど、**直感を信じてプレイすることの楽しさや気持ち良さを知ってる人間はいざっていう時にワクワク感が恐怖をりょう駕するんだよ。**

モ：すげー納得できた。**目先の失敗や敗北への恐怖に支配されることが無いと。**

ウ：**そういう遊び心っていうのはすごく大事。それが結局深みってこと**にもなる。

モ：ウーム。

ウ：何より**直感を信じたプレイが相手に読ませないための最高のスパイスになる**んだよ。

モ：そっかー。**勝利至上と楽しむことは一見相反するようで、つながってる**んだね。だれよりも勝ってきたお前が言うんだからすごい説得力だ。

ウ：余談になるけど、今までの話につながる、実際にあった話を一つ。俺、この間区役所行く用事があったのよ。

モ：うん。

ウ：そしたら俺と同い年位の奴が区役所のオッサンと話してるのが聞こえてきたわけ。

モ：面白そうだな（笑）。

ウ：区役所のオッサンが「この枠に住所を書いて下さい」って言ったのに対してソイツ「あっリアルの住所ッスカ」って言ったのよ。マジでバカだろ！　コイツ！

モ：（爆笑）

ウ：**状況や相手を全く見ていないことの極み**だろ！コイツの発言。

モ：そのセリフを言う場面でも相手でもないわな(笑)

ウ：お前の仲間には通用するかもしれないけど区役所のオッサンに伝わるわけねーじゃん。そん時思ったのよ、**コイツは頑張っても中級者止まりだなって。**

モ：間違いない(笑)。　（格ゲー上達の秘けつ：完）

次号よりまた新しい質問に回答するぞ。また質問も随時受付中だ!



海の王様

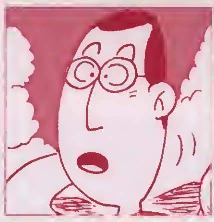
ハリス7号 帰ってきたキラーヒジア

猛者通信 ～雪の魔王編～

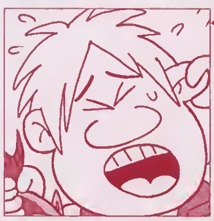
両手ユラーリは「怒りの鉄拳」だったと色校後に気付いた功夫の足りないジ☆ダップセであったが、さすがに今の不況が続くとゲーセン行ってるバヤイじゃないという事実からは目を逸らして生きていくのであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

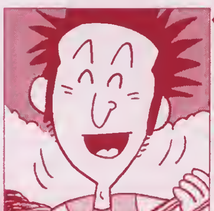
登場人物みたいな



まさ
一時はメスト釣り部の部長(自称)だったくせに、実際行くのは5年以上前。それまでに編み出していおいた釣法をお見舞いするときがきたぜ。



ケソ
本当は全メンバー出したかったんだぬあああ！　と悶絶してみるが、次回作ではフルメンバーそろうといいですね。ん？



タキヨス
一カ月ぶりに猛者通信担当に舞い戻ってきたアルカディア編集。現在は「ポプレ」関連で編集部と羽田を往復してるんですケド？(今さら感)

FISH ON：01

なぜパワーブレイザーはロックマンになれなかったか

Tobidase Tsurinakama.

イタキヨ　そんなこんなで、今回は市ヶ谷にある釣り堀、市ヶ谷フィッシュセンターからお送りするぜ。

まさ　スピーディーな出だしに加え、我らメスト釣り部待望の釣りの取材とあって、我の心もぶっとびターボ大冒険さなあ。

イタキヨ　もともとこの企画は、アーケードにおける、フィッシングゲーム復活のためのカンフル剤代わりに企画してたんだけどよ、半年ノビノビになってたんだよな。読者には「釣りってこんなに面白いんだよ、だからアーケードゲームでも釣りゲー復活させてNE」とアッピルしながらも、それを笠に着て俺が釣りを楽しもうというのが正直なところだがな。

あからさまに不機嫌な編集でそ　つーか、なんで俺までかり出されてるんだよ。こんな朝っぱらからさー。

イタキヨ　俺＆でそで編集チーム、まさ＆ケソでダップセチームを組んで、釣果を競うって寸法だコラ。負けた方は、ココ壱チで10辛カレーを水無しで食ってもらうからな。

ケソ　おいィ！　オイドンは糸垂らすの20年ぶりなんですけどビキビキッ！　まあ、マセルがいるから負けるはずがネウと思うがね。

マサ　ムス。実は我もかれこれソービジィーゆえ、4、5年ほど、竿を握っておらんのだが。

ケソ　トゥ、トルゥー⁉

イタキヨ　ま、それを知ってたから罰ゲームを設定したんだがな。ルールは一時間で何匹釣れるか、純粋に釣り上げた匹数で勝負だコラ。

マサ　ふんぬぐるるる！　この勝負負けるわけにはいかへんで！　行くぞ、サイクロン！

ケソ　ジョーケル！

～勝負開始～

イタキヨ　キャストポイントは……まあ、この辺でいいか。バス釣りじゃ、杭の周りとか何かしらストラクチャー（障害物）がある場所がいいんだけどよ、釣り堀じゃどこも同じかな。

でそ　お！　ザリガニ発見！

まさ　デュアルシェアーズさね。

でそ　網ですくってと……おっしゃ、これで1匹リードだぜ！

ケソ　そそそりゃねえよご隠居！

でそ　いいじゃねえか。キャプチェルボールを当てたようなモンじゃん。

タキヨス　ま、ここはシルバーキャッスル魂で、ノーカンにしてやるよ。

でそ　俺、クチボソ釣りしかやったことねえんだけど、ここの釣り堀じゃ何が釣れるんだ？

イタキヨ　鯉が釣れるそうだぜ。ただし、釣り堀で使える針には「カエシ」（針の先っちょについてる矢尻のようなトゲだヨ！）が無いからよ。向こうアワセ（放置新聞）じゃ釣れねーぜ。

でそ　へぇー。なんか普通の釣りとはいろいろと違うんだな。

ケソ　この「練り餌」を針の先に付けて、糸を垂らすだけでいいのか。むはは、簡単簡単。ガノトトスばりの大物釣り上げてやりやすよ。

まさ　逆に3落ちしないように気を付けるといいさなあ。

FISH ON：02

オーバースッペクの園　べらんめ町よ永遠に

A Huge Battleship.

ケソ　こうして見わたすと、朝10時だっのてに結構人が居ますね。女性客もちらほらと。

まさ　常連客が居るのであろう。ゲセと同じようにな。

ケソ　釣りの成績でランバトとかやってんっすかね。「釣劇（ちょうげき）」とかやってたり。

でそ　……飽きた。DSやっていいか？

イタキヨ　何寝ぼけたこと言ってんだ友愛すっぞコラ？　まだ10分もたってねえよ！

でそ　え～。だって、全然動きがねえんだもん。退屈だぜ。

マサ　何を言うかね君。釣り糸を垂らして心を静める……波間に輝く太陽の反射に目を細め、水面に映る上空を飛ぶ鳥の影を静かに目で追う。この大自然との一体感こそが釣りのだいご味さなあ、のうケソや。

ケソ　ZZZ……Z……。



A

A市ヶ谷はJRの駅を出てすぐ、外堀に面した市ヶ谷フィッシュセンター。「都会の真中でのんびりふらり気楽にフィッシング」がキャッチコピーだ。釣り堀の中には鯉が数多く泳いでいる（らしい）。**B**今回ダップセと対戦する編集者チーム、猛者担当イタキヨと元・猛者担当でそ。イタキヨは釣り歴30年OVER、でそは3日くらい。**C**開始早々、足元の壁にへばり付いていたザリガニを捕獲するしもでん。もちろん、これは釣り勝負ノーカウントである。



B



C

D竿や餌は店で借りられる（貸し竿100円、餌80円より）。手ぶらで行けるYO！ E茫洋とした青空の下、のんべんだらりと釣りをする一行。無反応の我らと対照的に、周囲は釣れまくり。F常連のジゼルにスルパタ指導を受けるケソ。口は悪いが気だては良い江戸っ子であった。G結局全員ボウズに終わったこの哀しみ。ちなみに、釣り堀からはアルカディア市ヶ谷（私学会館）が見えるZO。


E


D


F



G

マサ　オゥ〜ラキャノン（byパーツ）！
ケソ　アゥフ！
まさ　何呑気に鼻提灯を浮かべてけつかるワーレー。
ケソ　しゃ、しゃっせん！　あまりの陽気についウトウトと……。
でそ　しかし、俺たちは釣れる気配が無いっつーのに、周りは結構釣れてるな。そこかしこから魚がビーチビチビチって跳ねる音が聞こえるぜ。
タキョス　やっぱ、初めての漁場だからな。魚のキャラ性能を知るまで時間がかかるんだよ。ロッド（竿）やリグ（仕掛け）もレンタルだしよ。
ケソ　僕、ちょっと漁場を変えますよ。あんたらと居たらボウズが移りそうだからよ！
タキョス　制限時間はあと10分だぜ。ウロウロしてる暇はねーぞ！
ケソ　えーと、この辺りはさっきだれかが大物を釣り上げてたよな……。
常連と思しきジゼル　おい、若ぇの。その竿で魚を釣ろうってのか？
ケソ　え？　何か問題でも……？
ジゼル　べらんめぇ！　針とウキの間隔が短すぎだ！　そんな浅ェところに魚が居るわけねえだろ！　ウキと針の間隔は1mだ、1m。おら、竿貸せ。調整してやっからよ！
ケソ　は、はいっ。……この釣り堀、水深は1mくらいなんですか？
ジゼル　ん？　ああ。大体、鯉はその辺りに溜まってンだ。
ケソ　へー。お爺さん、ここには長いこと通ってるんですか？
ジゼル　大体30年くらい前からだな。
ケソ　ながっ！
ジゼル　人も社会も変わったが、この魚は変わらねェな。ま、ちょいと賢くなって釣られにくくなってるがよ（笑）。おら、この竿で釣ってみろ。
ケソ　あ、あいっ。……こ、これでどうかな？
ジゼル　……竿は低くな、低く。
ケソ　……。
ジゼル　……！　おいっ、てめえドコに目ン玉付けてんだ！　さっき引いてたろ、ビッって竿上げろい！
ケソ　は、はひっ！
ジゼル　おら、俺が持ってきた自前の餌付けてやっから。やってみろ。
ケソ　よ、よし……今度こそ。
ジゼル　……！　そら来た！
（しなる竿）
ケソ　ふんぬぐるるる！　逃しゃしねえぜぇぇ！　……あ。
ジゼル　ちっ、逃げられちまったよ。もう一息だったんだがな。
ケソ　そしてこの諦念……。
タキョス　おーいケソ、時間だぜ！
ケソ　ありゃ、もう終わりか。お爺さん、ありがとうございました。
ジゼル　おう。今度来たときにはしっかり釣りな！

FISH ON：03

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

イタキョ　では釣果発表だ！　……というかまあ、大方の予想通りに全員ボウゼルだったんだがな。
でそ　俺、DQで“カグツチのこて”を拾ったぜ！　あとザリガニ。
まさ　いや、当然の結果さね。我らにも何回かはアタリが来ていたと思うのだが、それに気付いてねい気がするさね。これはこれで、突き詰めれば奥が深ィール伯爵な気がするな。
ケソ　僕は通りすがりのお爺さんにいろいろ教えてもらったんですが、ゲーセンで、上級者に連続技とか教えてもらうノリに似てたなあと。
イタキョ　ま、人とのふれ合いも釣りの面白いトコロだ。もっと多くの人に釣りの面白さを知ってほしいぜ。
まさ　「釣りゲー」が、その入り口になってもらえるといいさなあ。
でそ　クヤシイんで、その辺の寿司屋で魚でも食っていくか？
ケソ　りょ、領収書で!?
でそ　自腹に決まってるだろ。
ケソ　……バーガー屋でフィレオフィッシュにしましょうYO。
イタキョ　最後までしょっぺえな。

（つづく）



今回の取材場所

うっす！　得意分野であるハズの釣りで、よもやの辱めを受けたイタキョ〜だ。今月の戦場となった市ヶ谷フィッシュセンターは、釣り堀のほかに熱帯魚や金魚の販売、爬虫類館などが併設したオモシロ施設。JR中央本線市ヶ谷駅より徒歩1分。年中無休（正月除く）で営業中なのだ！　読者のみんなも友達を誘って釣劇'09を開催してみてはどうかな!?
↓お店のホームページ
http://www.ichigaya-fc.com

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたDDクルーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
海の王様 猛者通信 係
◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

俺にゲーム



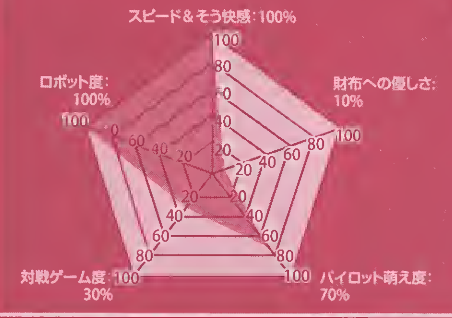
ゲーセン初の超多人数対戦バトル

ボーダーブレイク
(2009:SEGA)

今年の9月9日に稼動したばかりのセガ販売のハイスピードロボットチームバトル。FPS(一人称視点の3Dアクションシューティングゲーム)というゲームジャンルの近隣のTPS(三人称視点の3Dアクションシューティングゲーム)に属する。簡単に言えば自分のロボットを後ろから見ながらタッチパネルやL＆Rグリップなどの独特のコントロールパネルを用いて操作するシューティングゲームである。

今月のゲーム野郎……① OYZ

レーダーチャートの説明：ハマリ度という項目も付け加えるなら、間違い無く100%。ただ、独特の操作感は人を選ぶ可能性も。筆者同様、サイフをブレイクしている人が全国に大勢居るとか……。





本誌では主に2D対戦格闘ゲームを攻略。実はアクションやパズルもやる雑食系。『ボーダーブレイク』では、ガチガチ重装甲にハマリ中で現在ランクはA4。この号が出るころにはA1になっている？　いや、多分無理。

対戦ゲームはもう卒業という君にも……

本作のキャッチには「全国初の20人対戦」や「ハイスピードバトル」など様々ある。しかし、ここではメーカーが用意した売り文句とは別に、プレイヤー視点で見たこのゲームの面白さを熱く語りたい。

このゲームは対戦をウリの一つにしているが、実は全然対戦ゲームらしくないのである。というのも、ゲームの中身は10人対10人の超多人数対戦。自チームを勝利に導くためには、対戦相手とのガチガチの読み合いを重視するより、自チームの中でいかに自分の役割や仕事をこなすか。あるいは、自チームにとって何が不足していて、どうやって補うか？　といった配りょができる方が、明らかに勝利に貢献できるのである。つまり、「対戦よりも仲間と協力するゲームである」とここに断言したい。

これにはゲーム内通貨であるGPを購入するシステムも影響している。既存の対戦ゲームは勝ち残りのシステム。つまり、上手な人が長くゲームを遊べる。一方、本作はGPの続く限りプレイできる。上手な人でもヘタな人でも、同じ時間楽しめるのだ！　もちろん勝利すればゲーム内の報酬やランクが上昇するので無視はできないが、そこにはギスギスした対戦が無く、協力して勝ちを目指すチーム戦の面白さがある。

プレイヤーの個性を出せるカスタマイズが面白い

本作の楽しさの一つに搭乗する機体とそれに乗り込むパイロット(アバター)のカスタマイズがある。

まずは機体の方から。試合前のモード選択画面でカスタマイズを選べば、自分の乗る機体を自分好みにカスタムできる。現在実装されているのは三種類。シュライクと呼ばれる装備は、装甲が薄いものの超軽量でスピード重視。クーガーと呼ばれる機体は、標準、安定、初心者向きのスタンダードな機体。ヘヴィーガードと呼ばれる機体は、動きは遅いものの ガチガチの重装甲。好みに合わせて機体をセレクトできるのが楽しい。某アニメの赤い機体の人の名言にもあるように「当たらなければどうということはない」といった機体カスタマイズも可能。残念ながら三倍速くはならないが、戦場をビュンビュン疾走できるそう快感が味わえる。

もう一つ、パイロットのカスタマイズも面白い。少年、少女、オヤジ系など全9種類の中から一つを選ぶことが可能。また、マイパイロットに決めた後も、髪型や洋服などをカスタマイズすることで別人のように変更可能だ。筆者のアバターはオヤジ系。ランボーのように長髪にしたり、ハゲにしたりと、気分転換も兼ねていろいろいじっている。ぜひ一度プレイしてみて、魅力を感じてほしい。

そう快感抜群！　ハイスピードのロボットを操作し自軍を勝利に導け！



蘇らせろ!!

初心者の第一歩は千本ノックから!

格ゲー畑の自分は、心のゲームといえばやはり『ストII』。この業界に入る人脈の元にもなったゲームでもある。だが、『ストII』は前号で総編集長が挙げているので、今回は個人的に印象深い『オラタン』の話をば。

前作『電脳戦機バーチャロン』は少しかじった程度だった自分に『オラタン』をやろうと思わせたのは、何よりバーチャロイド(VR)、特にライデンのカッコよさ。前作はハードスペックの問題もあってかチープな印象だったが(失礼)、『オラタン』ではグラフィックが進化した上、ドッシリとした力強いデザインに。加えて武器がバズーカにレーザーとあっては、使わないワケにはいかなかった。

だが、それまでの貯金で何とかなる格ゲーと違い、ツインスティックによる操作は完全に別世界。対戦ができるレベルではなく、基礎を習得するところからのスタートとなる。

幸い、やり込む環境はかなり恵まれていた。友人は理論派と実戦派の上級者が一人ずつ。ゲーセンは対戦が盛んなところと、空いている穴場。理論派の友人に「まずは何を練習するべきか?」を聞き、穴場のゲーセンで延々と反復練習。横ダッシュ~前ダッシュのバーティカルターンといった基本的な操作から、それこそ千本ノックのように練習していた。

こまめな練習が実ったときの喜び

基本操作ができるようになってからは、実戦派の友人を中心に対戦経験を積み、理論派の友人にアドバイスをもらって修正し……といった繰り返しで、少しずつ上達していった(と思う)。細かな接近戦は苦手だったが、ライデンにはあまり必要無いため何とかごまかしつつ、同じく接近戦が少ないバル・バドスやドルドレイにも手を出すなど、充実した『オラタン』ライフを送れるようになった。

ある程度勝てるようになってからは、大会にも出場してみた。簡単に活躍できるほど甘い世界ではなく、大した成績は残せなかったが、一度だけ、いわゆる有名プレイヤーに勝てたことがあった。一から始めたゲームで上級者に勝利、そのときの喜びは『ストII』の大会優勝と同じか、それ以上のものがあった。

新しいゲームにチャレンジする楽しみを再認識でき、そうさせる魅力があった本作。現在はXbox LIVE アーケードで最新バージョン『Ver.5.66』がダウンロード販売されているのでプレイしてみてほしい。

ちなみに今は『ボーダーブレイク』にチャレンジ中。余りGPでベース突入と41型をコアに投げ入れる練習を重ねるも、ヘヴィガードなのでなかなか敵ベースに辿り着けません(泣)。

新たなジャンルへのチャレンジ!



バーチャロン オラトリオ・タングラム

(1998:SEGA)

1995年にセガより発売され、「ロボットゲームは売れない」という当時の通説を覆し大ヒットを記録した対戦型3Dロボットアクションシューティング『電脳戦機バーチャロン』。本作はその続編で、1998年に登場。グラフィック、システム、バーチャロイド(機体)の種類など、全体的に大幅な進化を遂げた。今なお根強い人気があり、今年5月にはXbox LIVE アーケードで配信が開始された。

独特の操作系統を乗り越え自由自在にVRを動かす快感

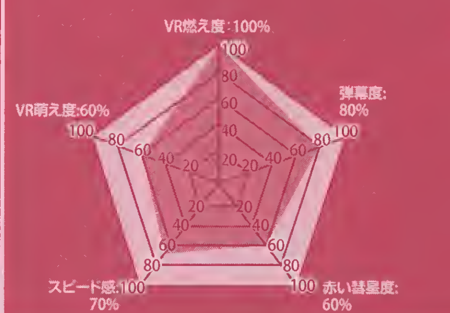


今月のゲーム野郎……②

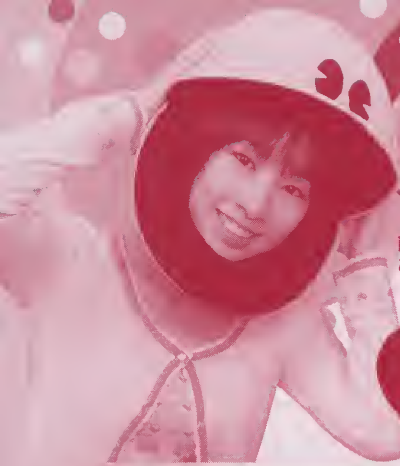
じぇいけい

レーダーチャート説明:男気あふれる機体だけでなく、某美少女戦士や魔法少女のような機体も。パターンが多彩なので弾幕はかなりのものだが、「当たらなければどうという(略)」なのもまた真実。





アーケードゲーム誌の攻略ネタ出し要員から攻略ライターを経て、編集者に転向した小誌デスク。主に対戦格闘ゲームを担当しており、編集部でポチポチとネタを調べるのが好き。



杏野はるなの Lady's Game Center

前回に引き続き、今回も闘劇'09「すっごい!アルカナハート2」で準優勝したねこセンサーさんと熱く語っていくのだ!



杏野はるな
PROFILE
ゲーム業界に彗星のごとく(?)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚がくさせ、不思議な世界へいざなう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

今月のお客様 ねこセンサーさん(後編)

アルカナハートを追求するのであります!

杏野(以下あ):今回、闘劇に出たきっかけはなんだったんですか?
ねこセンサー(以下ね):友人に『お前もうちょっと外に出ろよ』って言われたからですね(笑)。
あ:普段は外にあまり出ないんですか?
ね:以前はほとんど外に出なかったですね。
あ:休日はなにをしてるんですか?
ね:休日はその家電製品屋(先月号参照)で小さい子供に混ざって一緒に遊んでます(笑)
あ:アルカナハートとほかの格闘ゲームとで違うことってありますか?
ね:格闘ゲームによってキャラ読みと人読みの割合の差ってあると思います。アルカナハートの場合は特に人読みが重要だと思います。同じキャラクターを使っていても、人によって動きが全然違うんですよ。もちろん各キャラクターごとに気をつけるべき所っていうのはもちろんあるんですけど、その行動をする割合もプレイヤーごとに違いますし。アルカナハートというゲームは縦方向への幅がほかのゲームに比べて多いんです。同じキャラなのに、下でずっと待っていたり、上でぐるぐる回っていたりという差がかなり出るんですよね。
あ:なるほど、そんなに違うものなんですね。今回闘劇で準優勝した感想を聞かせて下さい。
ね:最初にトーナメント表を見たときに、チームの相方が「これはいける!」って言ったんですよ。
あ:へー! 見て分かるものなんですか?
ね:このチームと当たりたくないなと思っていた強豪チームがトーナメントの逆側のブロックに固まっていたんですよ。
あ:なるほどトーナメント表を見たときにある程度いけると思ったんですね。決勝では負けてしまったんですけど、優勝したチームの方と「ここが違ったなあ」という差って感じました?
ね:やはりやり込みは向こうの方が上だったかな、とは思いました。キャラ対策も人対策もですね。普段から負け越してますし……。壇上に上がって緊張してくれればつけ入るスキもあるかなとは思ったんですけど。
あ:今回、そういう場所(壇上)に上がるのって初めてなんですか?
ね:そうですね。本当に初めてでした。
あ:ねこセンサーさんのように女性プレイヤーさんって増やしていきたいと思います?
ね:女性プレイヤーには増えてほしいですね。趣味的な話とかもしたいですし(笑)
あ:男性相手じゃなくて女性同士だからこそ話せる内容もありますしね。
ね:もっと"腐った話"とかもしたいですね(笑)
あ:腐った話って何ですか?!
編集部員:「"腐"系です」(意味の分からない人は聞いてみよう!)
あ:そのためになにか活動とかしていらっしゃいます? 周りの人を誘ってみるとか。
ね:女性を格闘ゲームに誘うのは難しいんですよ。まずゲーセンに一人で行きたくないって言うんですよ。その第一歩を踏み出させられないですね。
あ:あぁ、さみしいですね〜。

ねこセンサーさん **PROFILE**



闘劇'09『すっごい!アルカナハート2〜転校生 あかねとなずな〜』で準優勝の成績を収める。闘劇でのプレイヤーネームは「テクスチャエルザ」。



女性同士で話す機会が少ないので、盛り上がってしまいました。

ガチャプレイほど怖いものはない!? たまには泣くときもあるさ。

あ:ちなみに誘ってみてOKが出た女の子ですごいプレイヤーはいましたか?
ね:そうですね。友達に天性の素質があるコが居るんですけど、レバガチャの才能があるっていうか。
あ:それって才能なんですか?(笑)
ね:レバガチャで6割飛ばされて「嘘ー」みたいな。
あ:そういえば、何も知らない初心者のプレイヤーさんにレバガチャプレイされると怖くないですか?
ね:怖いですね。
あ:うまい人同士で闘うより緊張感がありますよね。
ね:そうですね。いつも通りの連係を組んでいると"そこでそれは出さないでしょ!"みたいな。



あ:来年は何のタイトルで闘劇に出たいですか?
ね:アルカナハート3ですかね。
あ:やっぱり(笑)。じゃあ今後も仕事をしつつ、プレイをしていくと。
ね:そうですね。強豪相手にコンボ練習をしつつ連コインをする作業をしていきます(笑)。
あ:まだやり残したことがあるんですね。
ね:人対策をもっとツメないと! 枕を涙で濡らして考えるしかないですね(笑)
あ:実際泣いたことはあるんですか?
ね:ちょっと泣いたことはあります(笑)。今日もいっぱい負けたなあって。
あ:(笑)
ね:今日はダメだ〜、もうダメだ〜……「あ、こうしよう!」って。
あ:ではこれからもがんばってください。来年もこうして対談できたらと思ってます。今日はありがとうございました!
ね:ありがとうございました。

Data List
Gray Note Part2

バーチャファイター5R VF5R VERSION B REVISION 2
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：3D対戦格闘
■操作方法　：8方向+3ボタン
■発売日　：2009年9月1日バージョンアップ（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text：矢永
※データはすべてアルカディア編集部調べとなります。

前号に引き続き、フレームデータの第2回。今回はシュン、ラウ、サラ、ジェフリー、アイリーンの5キャラだ。特にシュンとアイリーンは特殊な技が多いので、ここで勉強しよう！

技データの見方

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考

①技名
技の正式名称。読み仮名は省略。「～」で技名がつながっているものは、連係技もしくは特定の構えや動作に移行することを示す。
②コマンド
技を出すための入力方法。特定の条件下でなければ出せない技は、( )内にその条件を表記してある。
③攻撃判定
技の攻撃属性。
④ダメージ
技をノーマルヒットさせたときの基本ダメージ。
⑤発生
コマンド入力完成から攻撃判定が出るまでの時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。
⑥持続
技の攻撃判定が出ている時間。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。
⑦ガード
技をガードさせた後の硬化差、またはその後の状況を示す。数値の単位はフレーム（＝60分の1秒）。「自分の硬化時間－相手の硬化時間」で算出している。「-」となっているものは、その状況が起こりえない場合や、計測不可能であることを示す。投げの場合は投げ抜け後の硬化を示す。
⑧ヒット
打撃技がノーマルヒットした（投げ技が決まった）後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。
⑨カウンター
打撃技がカウンターヒットした後の硬化差、もしくはその後の状況を示す。
⑩全体硬直
コマンド入力完成から技が出て、完全に技が出終わるまでの時間。
⑪避け方向
その技を避けられる方向。「ー・ー」となっているものは全回転攻撃など避けられないもの。
⑫備考
その技に関する補足事項。

舜帝
Shun Di

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
挑撃	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
挑撃	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
連撃	ⓅⓅ	上	10	-	-	−4	−1	+4	-	背・腹	
叉手連環撃	ⓅⓅⓅ	特殊中	15	-	-	−9	−6	±0	-	背・腹	しゃがみガード時−4
連環跳撃	ⓅⓅⓅⓀ	中	23	-	-	−16	ダウン	ダウン	-	ー・腹	⇦でキャンセル後は曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒＋1
翻身探果	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上中	8、8	-	-	−2	+1	+5	-	背・腹	曹国舅へ、酔い覚まし0、1
連撃下腿	(酒6以上)ⓅⓅⓀ	下	10	-	-	−24	−20	−16	-	背・ー	Ⓖでダウンへ(酒−1)
連撃後下蹴腿	(酒6以上)ⓅⓅⓀⓀ	上	15	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	Ⓖでダウンへ(酒−1)
挑撃里合腿	ⓅⓀ	上	20	-	-	−6[−2]	−1[+3]	ダウン	-	ー・腹	⇦で振り向き状態へ、[ ]内の数値は振り向き時のもの
何仙肘撃	⇨Ⓟ	中	16	15	2	−5【−7】	−3【−5】	+4【+2】	37	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで何仙仰飲へ(酒＋1)
何仙前撲掌	⇨ⓅⓅ	中	18	-	-	−13	−1	+6	-	背・腹	
転身杯手	⇦Ⓟ	上	16	16	2	−2【−8】	+2【−4】	+6【±0】	38	ー・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで何仙仰飲へ(酒＋1)、酔い覚まし1
酔仙仰飲	(酒4以上)⇦ⓅⓅ	中	17	-	-	−7	−1	ダウン	-	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒＋2
月牙顎手	⇦⇨Ⓟ	上	8	11	2	−5	−3	+3	28	背・腹	
月牙仰飲	(酒2以上)⇦⇨ⓅⓅ+Ⓚ	中	17	-	-	−7	−1	ダウン	-	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒＋2
連載顎手	⇦⇨ⓅⓅ	上	10	-	-	−9	−5	−1	-	背・腹	
連載仰飲	(酒4以上)⇦⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	17	-	-	−7	−1	ダウン	-	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒＋2
連撃顎手	⇦⇨ⓅⓅⓅ	上	14	-	-	−6	−2	+1	-	背・腹	
連撃仰飲	(酒6以上)⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ	中	17	-	-	−7	−1	ダウン	-	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒＋2
挑撃背転	⇦⇦Ⓟ	上	12	14	3	−2	+2	+6	36	背・ー	振り向き状態へ
伏挑撃	⇩Ⓟ	特殊下	8	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
月牙叉撃	⬇⇦Ⓟ	中	20	16	3	−8	+4	腹崩れ	47	背・腹	
挑腕撩拳	(酒6以上)⇩⇦⇨Ⓟ	特殊中	20	16	3	−8	ダウン	ダウン	45	背・腹	しゃがみガード時−2
挑腕栽手	(酒8以上)⇩⇦⇨Ⓟ・Ⓟ	上	15	-	-	−4	+1	+5	-	ー・腹	
風巻残雲	(酒10以上)⇩⇧⇦Ⓟ	中	23	18	-	−7	ダウン	ダウン	50	ー・ー	酒−2
仰飲杯手	⇧Ⓟ	中	15	15	2	−5	−2	+3	40	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒＋2
仰飲仙手	(酒8以上)⇧ⓅⓅ	上	10	-	-	−6【−13】	−3【−10】	+3【−4】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで何仙仰飲へ(酒＋1)
仰飲連環単脚	(酒8以上)⇧ⓅⓅⓀ	中	21	-	-	-【−7】	-【−1】	尻もち	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ
背旋肘	⇧Ⓟ	特殊下	16	16	2	−10	−6	+2	47	背・腹	
背旋肘	⬆Ⓟ	特殊下	19	14	2	−10	−6	+2	46	背・腹	
背旋肘廻下脚	⇧or⬆ⓅⓀ	下	15	-	-	−24	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
飛天崩撃	⇩Ⓟ	中	30	24	3	−【−4】	ダウン	ダウン	-	ー・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで背向け横寝へ、1フレーム目から空中判定
後蹴腿	Ⓚ	上	18	16	2	−9【−1】	ダウン	ダウン	47	背・腹	Ⓚ押したままで張果老へ
連飛跳撃	ⓀⓀ	上	15	-	-	−8【−11】	ダウン	ダウン	-	背・腹	Ⓚ押したままで張果老へ

※【 】内の数値は、構え移行時のもの

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
連蹴廻手	ⓀⓀⓅ	上	10	-	-	−3	±0	+1	-	背	
連蹴背下掌	ⓀⓀ⇩Ⓟ	下	10	-	-	−15	−5	−3	-	背	
連蹴背下龍脚	(酒16以上)ⓀⓀ⇩ⓅⓀ	特殊中	22	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	
側端仙蹴	⇨Ⓚ	中	21	21	4	+6	+9	ダウン	40	背・腹	張果老へ、しゃがみガードにヒット時よろけ
宙舞双転脚	⇨⇨Ⓚ	中	21	18	2	−15	ダウン	ダウン	53	背・腹	
仰身酔腿	⇦Ⓚ	中	18	17	4	−29【−11】	尻もち	尻もち	20	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ
月牙跳撃	⇦ⓀⓅ	中	22	-	-	よろけ	腹崩れ	腹崩れ	-	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
倒身双単蹴	⇦ⓀⓀ	下	20	-	-	-	よろけ	足崩れ	-	背・腹	上段ガード外し、上段ガード時ダメージ0、ダウンへ(酒−1)
阿仙廻脚	⇦⇦Ⓚ	上	30	20	4	−8	ダウン	ダウン	48	−・−	振り向き状態へ
仰穿腿	⇩Ⓚ	下	10	14	2	−15	−10	−6	46	背・腹	
酔高踢	(酒6以上)⇩⬂⇨Ⓚ	上	20	14	2	−4	+2	+5	40	背・腹	
高踢勧酒	(酒6以上)⇩⬂⇨ⓀⓅ	上	10	-	-	−8	−2	+4	-	背・腹	
秀女引針	(酒6以上)⇩⬂⇨Ⓚ・Ⓟ・Ⓟ	中	18	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
反蹬腿	(酒10以上)⇩⬃⇦Ⓚ	下	16	19	3	−8	−2	+4	48	背・腹	酒−2
纏絲後撩腿	(酒10以上)⇩⬃⇦ⓀⓀ	上	15	-	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・腹	酒−3
仰身腿	⬀Ⓚ	中	21	16	3	−8	−1	+4	46	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
連腿勧酒	⬀ⓀⓅ	上	12	-	-	−5	−2	+6	-	背・腹	酔い覚まし1
後蹴下腿	⬁Ⓚ	下	10	17	3	−21	−17	−13	50	背	Ⓖでダウンへ(酒−1)
後蹴連腿	⬁ⓀⓀ	上	15	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	Ⓖでダウンへ(酒−1)
龍尾脚	⇧Ⓚ	中	20	12	4	−13	たたき付け	たたき付け	54	背・腹	
旋子	⬃Ⓚ	中	25	32	3	-【−2】	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ、1フレーム目から空中判定
空飛双単蹴	⬂Ⓚ	中	25	22	2	-【+2】	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ、1フレーム目から空中判定
酔仙手	Ⓟ+Ⓚ	中	12	15	2	−6	−3	+2	41	背・腹	
酔仙連脚	Ⓟ+ⓀⓀ	中	23	-	-	-【−7】	-【−1】	尻もち	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ、しゃがみガードにヒット時尻もち
転身双冲掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	23	32	2	−8	ダウン	ダウン	67	背・腹	酒+1～4
禿翁撞山	⇨Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ	中	20	14	3	−9	たたき付け	たたき付け	43	背・腹	
仰飲仰踢	⇨Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓚ	中	21	14	12	-【−12】	-【−12】	-【−7】	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ
転身双冲掌～横寝	⇨Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	横寝へ
騰空飛天砲	(酒8以上)⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	26	19	10	-【−16】	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで背向け横寝へ
転身月牙跳撃	(酒10以上)⇦Ⓟ+Ⓚ	中	21(さばき成功時48)	32	3	−8	ダウン	ダウン	62	背・腹	対上中Ⓟ、肘さばき、さばき有効フレーム1～14、さばき成功時は投げにシフト
独立換杯	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上上	10、10	16	2	+6	+15	-	48	背・腹	張果老へ、酔い覚まし0、1
浸歩酔硬手	⇦⬁Ⓟ+Ⓚ	中	23	16	3	−8	尻もち	尻もち	46	背・腹	酔い覚まし1
酔龍偸月	(酒10以上)⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ	中	24	12	4	+4	ダウン	ダウン	43	背・腹	酒−3
撃山旋肘	⬀Ⓟ+Ⓚ	中	21(最大タメ時38)	23(50)	3(6)	−6(よろけ)	+1(ダウン)	+5(ダウン)	50(75)	背・腹	タメ可、最大タメ時上段ガード外し、( )内の数値は最大タメのもの
湘子横笛	⬁Ⓟ+Ⓚ	上	20	15	2	−6	たたき付け	たたき付け	43	背・腹	酔い覚まし1
単飛跳撃	Ⓚ+Ⓖ	中	23	17	3	−6【−2】	+2【+3】	+9【+10】	48	−・腹	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ、⇦でキャンセル後は曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+1、11F目から空中判定
横双手	Ⓚ+ⒼⓅ	中	19	-	-	−3	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
倒脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	22	2	−8	特殊足崩れ	特殊足崩れ	52	背・腹	11フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
翻身連尖脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	中中	20、10	15	30	−42【−13】	ダウン	ダウン	80	背・腹	Ⓚ押したままで張果老へ
前旋掃腿	(酒1以上)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	10	24	2	−21	ダウン	ダウン	57	−・腹	
連前旋掃腿	(酒6以上)⇩Ⓚ+ⒼⓀ	下	10	-	-	−19	ダウン	ダウン	-	−・腹	
連環前旋掃腿	(酒7以上)⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下	10	-	-	−22	ダウン	ダウン	-	−・腹	
旋風掃腿	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	23	-	-	−23	ダウン	ダウン	73	−・−	
背倒連旋脚	⬁Ⓚ+Ⓖ	上上	15、10	16	2	-【−11】	ダウン	ダウン	-	−・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ
後避転腿	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	20	18	6	−20	−9	尻もち	61	背・腹	
仰飲酒	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1
仰身飲酒	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1
仰身勧酒	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	20	14	2	−9	−2	+4	43	背・腹	最速で派生させても仰身飲酒のモーションが21フレーム入る、しゃがみヒット時よろけ
酔仙奔打	⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ(ガードorヒット時)Ⓟ	中中	10、10	-	-	−6	ダウン	−	-	背・腹	酔い覚まし0、1
後伸避	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
後伸避払手	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	15	10	2	+2	+2	+7	28	背・腹	
向側前避	⬀or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
向側後避	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
向側後避払手	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	17	12	2	−2	+1	+3	35	背・腹	
向側後避双手	⬁or⬃Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上	30	19	4	−5	ダウン	ダウン	50	背・腹	
斜側連脚	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中中	15、10	22	3	−15	ダウン	-	69	※	シュンが避けた方向と同方向にのみ成功避けが発動する
騰空飛天砲	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	25	19	10	-【−16】	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで背向け横寝へ
座盤跌中の技											
座盤跌	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	座盤跌へ
宙舞落穿脚	座盤跌中Ⓚ	中	20	22	3	−8	ダウン	ダウン	55	背・腹	
栽脛脚	座盤跌中⇩Ⓚ	下	18	24	5	−16	足崩れ	足崩れ	63	背・腹	
座盤跌～転倒立	座盤跌中⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	転倒立へ
座盤跌～横寝	座盤跌中⇩⇩	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	横寝へ
座飲酒	座盤跌中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+2
転倒立中の技											
転倒立	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	転倒立へ
宙舞身	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	転倒立へ
倒身連脚	転倒立中Ⓚ	中	25	11	19	−18	ダウン	ダウン	55	背・腹	転倒立へ、酔い覚まし1
転身酔酒靠	転倒立中Ⓟ+Ⓚ	中	24	38	4	−6	ダウン	ダウン	68	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでキャンセル可(キャンセル時は横寝へ)
双衝腿	転倒立中Ⓚ+Ⓖ	中	25	35	3	+3	たたき付け	たたき付け	60	背・腹	
翻身双仙腿	転倒立中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	失敗時振り向き状態へ、酔い覚まし2
転倒立～前移動	転倒立中⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	転倒立へ
転倒立～後移動	転倒立中⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	転倒立へ
横寝中の技											
横寝	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	横寝へ
倒鯉魚反刺	横寝中Ⓟ	中	16	19	3	−3	+3	+9	42	背・腹	背向け横寝へ、しゃがみヒット時よろけ
涅槃旋脚	横寝中Ⓚ	中	15	14	2	−19	−14	−14	53	背	
涅槃蹴捶	横寝中ⓀⓅ	上	10	-	-	−8	−4	+1	-	背	
仰身倒腿	横寝中ⓀⓅⓀ	中	20	-	-	-【−7】	-【−9】	-【−5】	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ
涅槃連撃腿	(酒10以上)横寝中ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	10	-	-	−21	−17	−13	-	背	Ⓖでダウンへ(酒−1)
涅槃連撃下腿	(酒10以上)横寝中ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	上	16	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	Ⓖでダウンへ(酒−1)
涅槃双掃脚	横寝中⇨Ⓚ	下下	10、16	24	3	−23	ダウン	-	75	背・腹	横寝へ
涅槃掃脚	横寝中⇩Ⓚ	下	18	16	2	−17	ダウン	ダウン	56	背	
挽弓射雁	横寝中Ⓟ+Ⓚ	特殊上	21	26	2	−6	頭崩れ	頭崩れ	54	背・腹	酔い覚まし1
横寝烏龍絞柱	横寝中Ⓚ+Ⓖ	中	25	25	-	+7	ダウン	ダウン	46	−・−	転倒立へ
滾剪腿	横寝中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	5	-	-	-	+16	-	-	-	失敗時横寝へ
横寝飲酒	横寝中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+2、横寝へ
横寝前滾	横寝中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
前滾酔硬	横寝中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	22	11	3	−6	ダウン	ダウン	39	背・腹	発生前に横寝前滾のモーションが24フレーム入る、しゃがみヒット時尻もち
前滾剪腿	横寝中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下下	10、15	21	-	−25	ダウン	ダウン	76	−・−	発生前に横寝前滾のモーションが24フレーム入る
横寝反姿	横寝中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	背向け横寝へ
横寝側滾～手前	横寝中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	横寝へ
横寝側滾～奥	横寝中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	横寝へ
鯉魚反刺	(敵背後)横寝中Ⓟ	中	16	19	3	−3	+3	+9	42	背・腹	背向け横寝へ、しゃがみヒット時よろけ
蛟龍騰天腿	(敵背後)横寝中Ⓚ	中	20	23	3	−13	たたき付け	たたき付け	58	背・腹	
纏倒栽腿	(敵背後)横寝中⇩Ⓚ	下	18	21	3	−6	よろけ	よろけ	47	背・腹	横寝へ
倒挽弓射雁	(敵背後)横寝中Ⓟ+Ⓚ	特殊上	21	26	2	−6	頭崩れ	頭崩れ	54	背・腹	酔い覚まし1
横寝倒烏龍絞柱	(敵背後)横寝中Ⓚ+Ⓖ	中	25	25	-	+7	ダウン	ダウン	46	−・−	転倒立へ

※【】内の数値は、構え移行時のもの

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
蛟龍昇天	(敵背後)横寝中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	15	-	-	-	+20	-	-	-	失敗時背向け横寝へ
横寝飲酒	(敵背後)横寝中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+2、背向け横寝へ
横寝前滾	(敵背後)横寝中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
滾転撞鐘	(敵背後)横寝中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	22	31	4	よろけ	腹崩れ	腹崩れ	58	背・腹	上段ガード外し
滾転臥龍脚	(敵背後)横寝中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下	20	24	3	-	よろけ	足崩れ	-	背・腹	上段ガード外し、上段ガード時ダメージ0、ダウンへ(酒−1)
横寝反姿	(敵背後)横寝中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	横寝へ
横寝側滾〜手前	(敵背後)横寝中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	背向け横寝へ
横寝側滾〜奥	(敵背後)横寝中⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	背向け横寝へ
張果老中の技											
張果老	⇨Ⓚ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	張果老へ
横掃仙撃	張果老中Ⓟ	上	20	15	4	+1	+4	+12	42	−・−	酔い覚まし2
横掃仰飲	(酒4以上)張果老中ⓅⓅ	中	12	-	-	−7	−1	ダウン	-	背・腹	⇦でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+2
側端仙蹴	張果老中Ⓚ	中	21	12	2	±0	+8	ダウン	36	背・腹	張果老へ、しゃがみガードにヒット時よろけ
張果老〜酔仙手	張果老中Ⓟ+Ⓚ	中	12	15	2	−6	+3	+6	41	背・腹	
仰身酔腿	張果老中Ⓟ+ⓀⓀ	中	18	-	-	−22【−10】	尻もち	尻もち	-	背・腹	⇦Ⓚからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ
前旋掃腿	張果老中Ⓚ+Ⓖ	下	10	26	3	−18	ダウン	ダウン	59	−・腹	
酔仙倒蹴掃撃	張果老中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	成立時は横寝へ
張果老〜座盤跌	張果老中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	座盤跌へ
前転	張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
前転〜浸歩酔硬手	張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	22	11	3	−6	ダウン	ダウン	39	背・腹	発生前に前転のモーションが24フレーム入る、しゃがみヒット時尻もち
前転〜酔仙連掃腿	張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下下	10、15	21	-	−24	ダウン	ダウン	76	−・−	発生前に前転のモーションが24フレーム入る
張果老〜横寝	張果老中⇩or⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	横寝へ
跳酔歩(前)	張果老中⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	張果老へ
跳酔歩(後)	張果老中⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	張果老へ
張果老〜酔歩	張果老中⇩⇩or⇧⇧	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
曹国舅中の技											
曹国舅	ⓅⓅ⇦Ⓟ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	曹国舅へ
覇王勧酒	曹国舅中Ⓟ	中	16	13	2	−5	−2	+4	41	背・腹	曹国舅へ
独立勧酒	曹国舅中ⓅⓅ	上	13	-	-	−7	−3	+6	-	背・腹	
覇王跳踢	曹国舅中ⓅⓅⓀ	中	18	-	-	−7	尻もち	尻もち	-	背	酔い覚まし1
国舅弾踢	曹国舅中Ⓚ	中	20	18	2	−14【+6】	尻もち	尻もち	55	背・腹	曹国舅へ、Ⓚ押したままで張果老へ
国舅前掃	曹国舅中⇩Ⓚ	下	18	18	3	−15	+4	足崩れ	56	背	硬化カウンターヒット時足崩れ
怪蟒翻身	曹国舅中Ⓟ+Ⓚ	上	18	20	2	−6	ダウン	ダウン	40	−・腹	対上中Ⓟ、肘、上Ⓚさばき、さばき有効フレーム1〜13
怪蟒反尾	曹国舅中Ⓟ+ⓀⓅ	中	22	-	-	+4	+8	+16	-	背・腹	
国舅騰跌	曹国舅中Ⓚ+Ⓖ	中	23	26	5	−7	ダウン	ダウン	59	背・腹	18フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
国舅仰飲	曹国舅中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1、曹国舅へ
上歩仰飲	曹国舅中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1、曹国舅へ
転身仰飲	曹国舅中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1、背向け曹国舅へ
曹国舅酔歩(前)	曹国舅中⇨⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	曹国舅へ
曹国舅酔歩(後)	曹国舅中⇦⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	曹国舅へ
曹国舅〜酔歩	曹国舅中⇩⇩or⇧⇧	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
背身鞭槌	(敵背後)曹国舅中Ⓟ	中	12	24	2	−6	−1	+3	51	背・腹	曹国舅へ
背身連環跳撃	(敵背後)曹国舅中ⓅⓀ	中	20	-	-	−8	+5	+9	-	−・腹	⇦でキャンセル後は曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+1
背身撩腿	(敵背後)曹国舅中Ⓚ	中	20	24	4	−8	たたき付け	たたき付け	55	背・腹	
老虎擺尾	(敵背後)曹国舅中⇩Ⓚ	下	18	18	2	−15	ダウン	ダウン	56	背・腹	
国舅翻打〜国舅撩陰	(敵背後)曹国舅中Ⓟ+Ⓚ	中	18	47	2	−10	腹崩れ	腹崩れ	80	背・腹	対上中Ⓟ、肘、Ⓚ、ミドル、ヒザさばき、さばき有効フレーム1〜36
背身撲虎	(敵背後)曹国舅中Ⓚ+Ⓖ	中	24	36	3	よろけ	ダウン	ダウン	111	背・腹	上段ガード外し、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ、22フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
背身仰飲	(敵背後)曹国舅中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1、背向け曹国舅へ
背身上歩仰飲	(敵背後)曹国舅中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1、曹国舅へ
背身退歩仰飲	(敵背後)曹国舅中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1、曹国舅へ
曹国舅転身	(敵背後)曹国舅中⇨⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	曹国舅へ
曹国舅酔歩(後)	(敵背後)曹国舅中⇦⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	背向け曹国舅へ
曹国舅〜酔歩	(敵背後)曹国舅中⇩⇩or⇧⇧	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
何仙仰飲中の技											
何仙仰飲	⇨ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	酒+1、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで横寝へ
何仙仰飲提膝撃	何仙仰飲中Ⓟ	中	20	15	3	−3	+5	+9	39	背・腹	
何仙仰飲翻天腿	何仙仰飲中Ⓚ	上上	16、12	19	-	−8	ダウン	-	52	−・−	
ジャンプ攻撃											
倒地反衝爪	⇩or⇧Ⓟ	中	25	53	-	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)
落歩挑撃	(空中)Ⓟ	中	25	52	-	−4	ダウン	ダウン	-	背・腹	
栽下腿	(空中)Ⓚ	中	25	33	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
地遣腿	(着地際)Ⓚ	下	20	40	-	−15	ダウン	ダウン	-	腹	
背後攻撃											
背反掌	(敵背後)Ⓟ	上	10	12	1	−5	−5	+2	33	背	Ⓟからの技につながる
背下反掌	(敵背後)⇩Ⓟ	下	14	17	2	−12	−6	−2	51	−・腹	
背旋腿	(敵背後)Ⓚ	上	30	15	3	−10	ダウン	ダウン	50	−・−	
低踏脚	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	19	4	−14	ダウン	ダウン	54	背・腹	
酔仙手	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	12	14	2	−9	−4	−2	44	背・腹	振り向き状態へ
仙端脚	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓀ	中	20	-	-	−【−8】	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ(酒−1)、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで背向け横寝へ
後刺連脚	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	中中	10、15	15	3	−6	ダウン	ダウン	52	背・腹	振り向き状態へ
背倒裏肘	(酒5以上、敵背後)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ30
背倒裏肘	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	8	15	3	+1	+5	+8	30	背・腹	
背仙鉤手撃	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	8	-	-	−1	+3	+6	-	背・腹	振り向き状態へ
背仙連撃手	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	特殊上	10	-	-	−19	−13	−11	-	背・腹	振り向き状態へ
鉤手顎砕蹴撃	(酒10以上、敵背後)Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ(ヒット時)	打撃投げ	37	-	-	-	ダウン	-	-	-	
前転	(敵背後)⇨	その他(特殊行動)		-	-	-	-	-	-	-	
ダウン攻撃											
螺旋酔肘	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	12	-	-	-	-	-	-	-	
転宙落脚	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
倒地反衝爪	(敵ダウン)⇩Ⓟ	ダウン攻撃	25	--	-	-	-	-	-	-	ダウンへ
天地肘撃	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	20	-	-	-	-	-	-	-	ダウンへ
投げ技											
酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酒+4、投げ抜け時背後を取られる
酔龍翻身	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ25、投げ抜け時背後を取られる
酔龍舞花残雲	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	上段投げ	20	-	-	-	+4	-	-	-	投げ成立時側面を取る
倒襲裏肘	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−10	ダウン	-	-	-	
連撃転身横掃手	(酒3以上)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酒−3、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
転身縲鶏脚	(酒6以上)⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	-	-	−3	+13	-	-	-	投げ成立時背後を取る、酔い覚まし1
豪杯旋舞	(酒10以上)⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酒+4
転身縲膀	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	-	-	−3	+11	-	-	-	投げ成立時背後を取る
纏身仰飲僧推門	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酒+2、受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
倒襲裏肘	(敵フル壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−10	ダウン	-	-	-	酒+5
酔蟒翻身	(敵ハーフ壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
転身倒襲裏肘	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
転身倒襲裏肘	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
権鐘離	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	酒+4、酔い覚まし2
背身行飲側踢	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	56	-	-	-	ダウン	-	-	-	酒+6、張果老へ、受け身可能

※【】内の数値は、構え移行時のもの

ラウ・チェン

Lau Chan

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
冲捶	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
冲捶	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
連掌	ⓅⓅ	上	10	-	-	−6	−5	±0	-	背・腹	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	−8	−8	−2	-	背・腹	
連環転身脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	30	-	-	−17	ダウン	ダウン	-	−・−	酔い覚まし1
連環転身掃脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	25	-	-	−25	ダウン	ダウン	-	−・−	
連環背転脚	ⓅⓅⓅ⬂or⇦Ⓚ	特殊中	20	-	-	−21	−8	−1	-	背・腹	しゃがみガード時−8
双拳旋風腿	ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	−9	ダウン	ダウン	-	−・腹	
背旋連掌	Ⓟ⇦Ⓟ	特殊中	15	-	-	−5	−2	+3	-	背・腹	振り向き状態へ、しゃがみガード時±0
転身双虎掌	Ⓟ⇦ⓅⓅ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
連拳腿	ⓅⓀ	上	20	-	-	−9【−5】	−1【+3】	ダウン	-	−・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
肘撃	⇨Ⓟ	中	17	14	2	−4	±0	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
鳳凰槍掌	⇨ⓅⓅ	上	20	-	-	−6【−2】	−1【+3】	+6【+10】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ、酔い覚まし1
虎爪拳	⇦Ⓟ	上中	10、12	16	3	+3	+6	+8	43	背・−	虎形へ
虎槍掌	⇦⇨Ⓟ	上	20	14	2	−5	たたき付け	たたき付け	41	背・腹	酔い覚まし1
飛燕転身掌	⇦⇦Ⓟ	特殊中	22	23	3	−11	ダウン	ダウン	50	背・腹	振り向き状態へ、しゃがみガード時−5
飛燕連掌	⇦⇦ⓅⓅ	特殊中	16	-	-	±0	±0	+6	-	背・腹	⬂Ⓟからの技につながる
飛燕掃脚	⇦⇦ⓅⓀ	下	25	-	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・−	
飛燕旋風脚	⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	−・−	酔い覚まし2
掃冲拳	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
伏虎双撃	⬇⇦⇨Ⓟ	中	23	18	4	−15	たたき付け	たたき付け	52	背・腹	酔い覚まし1
斜上掌	⬇⬂Ⓟ	上	18	15	3	−4	−4	ダウン	40	背・腹	
斜上冲捶	⬇⬂ⓅⓅ	上	10	-	-	+1【+3】	+4【+6】	+8【+10】	-	背・腹	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
連環槍掌	⬇⬂Ⓟ⇨Ⓟ	上	10	-	-	−6	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット、酔い覚まし1
連環虎燕掌	⬇⬂ⓅⓅ+Ⓚ	中	21	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	
斜下掌	⬂Ⓟ	特殊中	15	15	2	−4	−4	+3	40	背・腹	
連掌	⬂ⓅⓅ	上	10	-	-	+8	−5	−1	-	背・腹	
連環掌	⬂ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	−9	−9	−4	-	背・腹	
連掌転身脚	⬂ⓅⓅⓅⓀ	上	30	-	-	−17	ダウン	ダウン	-	−・−	酔い覚まし1
連掌転身掃脚	⬂ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	25	-	-	−25	ダウン	ダウン	-	−・−	
連掌背転脚	⬂ⓅⓅⓅ⬂or⇦Ⓚ	特殊中	20	-	-	−21	−8	−1	-	背・腹	しゃがみガード時−8
連掌旋風腿	⬂ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	−7	−4	ダウン	-	背・腹	
順歩冲掌	⬂⬂Ⓟ	中	22	23	2	−2	±0	+5	46	背・腹	⇦でキャンセル後虎形へ
順歩連掌	⬂⬂ⓅⓅ	上	10	-	-	+1【+3】	+4【+6】	+8【+10】	-	背・腹	Ⓟからの技につながる、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
伏虎献爪	⬃Ⓟ	特殊下	17	17	3	−3	+4	+8	40	背・腹	
括面腿	Ⓚ	上	20	14	2	−6	ダウン	ダウン	43	背・−	キャンセル可
虎燕転身脚	ⓀⓀ	上	25	-	-	+2	ダウン	ダウン	-	−・−	酔い覚まし1
側蹴腿	（立ち途中）Ⓚ	中	30	15	5	−6	ダウン	ダウン	43	背・腹	
虎燕旋子	⇨⇨Ⓚ	中中	16、15	20	3	−8	たたき付け	-	65	背・腹	
栽膝脚	⇦Ⓚ	中	22	17	3	−6	+2	+8	46	背・腹	
下槍腿	⇩Ⓚ	下	15	18	2	−14	−4	±0	52	背・腹	
虎燕下槍連掌	⇩ⓀⓅ	上	23	-	-	−5	ダウン	ダウン	-	背・腹	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
旋栽腿	⬇or⬃Ⓚ	下	13	15	2	−15	−6	−2	46	背・腹	
転身裏旋脚	⬇or⬃ⓀⓀ	上	19	-	-	−5	ダウン	ダウン	-	背・−	初段硬化カウンターヒット時連続ヒット
旋中腿	⬂Ⓚ	中	21	16	2	−6	±0	+8	42	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
穿脚冲掌	⬂ⓀⓅ	上	12	-	-	−4【−3】	−3【−2】	+3【+4】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで虎形へ
穿脚連環削肋掌	⬂ⓀⓅⓅ	中	20	-	-	−13	+3	+6	-	背・腹	
原地旋風脚	⇧Ⓚ	中	18	23	3	−6	+2	+6	51	背・腹	8フレーム目から空中判定
落地虎尾脚	⇧ⓀⓀ	上	15	-	-	−4	よろけ	よろけ	-	背・腹	
騰空虎穿脚	⬀Ⓚ	中	20	20	4	−15	ダウン	ダウン	55	背・腹	17フレーム目から空中判定
虎脚背転	⬂Ⓚ	中	25	16	2	−13	ダウン	ダウン	56	背・腹	
纏身燕撃掌	Ⓟ+Ⓚ	中	25（40）	20（40）	2	−8（よろけ）	ダウン（特殊腹崩れ）	ダウン（特殊腹崩れ）	48（76）	背・腹	タメ可、タメ中⇦でキャンセル後虎形へ、最大タメ時上段ガード外し、酔い覚まし1（2）
老虎探海	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	16	3	−6	−1	+6	42	背・腹	
老虎出海	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	14	-	-	−4	ダウン	ダウン	-	背・腹	
老虎剔牙	⇨Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	中	20	-	-	−8	−1	+6	-	背・腹	
双虎旋爪	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中中	17、10	17	-	−6	+4	-	58	背・−	振り向き状態へ
左虎爪掌	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	3	−7	−4	ダウン	47	背・腹	⬇⬂Ⓟからの技につながる
虎燕爪拳	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	18	19	3	+1	+5	+8	46	背・腹	酔い覚まし1
双虎烈把	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	28	20	4	−15	ダウン	ダウン	55	背・腹	

※【】内の数値は、虎形移行時のもの （）内の数値は、最大タメ時のもの

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
翻身壁拳	⇗Ⓟ+Ⓚ	中	20	23	3	−7	特殊足崩れ	特殊足崩れ	51	背・腹	酔い覚まし1
旋風牙〜虎形	Ⓚ+Ⓖ	特殊上	25	20	4	−2	+5	+9	46	—・—	虎形へ
虎龍転身脚	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	36	16	3	−17	ダウン	ダウン	63	—・—	酔い覚まし2
燕障旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	26	21	4	−3	+6	+9	50	—・—	ヒット時横向かせ
地掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	23	22	3	−18	ダウン	ダウン	62	—・腹	
虎燕二起	⇙Ⓚ+Ⓖ	中上	15、10	16	2	−8	ダウン	ダウン	58	背・腹	
落歩捶撃	⇙Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
迎面探爪	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	5	19	2	よろけ	−5	+2	43	背・腹	上段ガード外し
向側避虎燕掌	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	59	背・腹	
虎形中の技											
虎形	Ⓚ+Ⓖ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	虎形へ
穿心拳	虎形中Ⓟ	中	16	16	3	−4	+2	+5	40	背・腹	
穿心斜上掌	虎形中ⓅⓅ	中	12	-	-	−5	−2	+2	-	背・腹	
穿心斜上双撃	虎形中ⓅⓅⓅ	中	23	-	-	−15	たたき付け	たたき付け	-	背・腹	酔い覚まし1
偸歩撩陰掌	虎形中⇨Ⓟ	中	18	16	2	−5	−3	+3	49	背・腹	振り向き状態へ
黄鷹鎖喉	虎形中⇨Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
老虎献爪	虎形中⇖Ⓟ	中	20	14	2	−7	ダウン	ダウン	44	背・腹	
虎脚背転	虎形中Ⓚ	中	20	14	2	−14	−3	たたき付け	53	背・腹	
虎形〜燕子掌	虎形中Ⓟ+Ⓚ	中	25	17	2	−8	ダウン	ダウン	49	背・腹	酔い覚まし1
虎爪撃掌	虎形中⇨Ⓟ+Ⓚ	上	10	23	3	よろけ	よろけ	よろけ	49	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
里合転身	虎形中Ⓚ+Ⓖ	上	20	16	4	−5	+2	+5	47	—・—	振り向き状態へ
里合背撃肘	虎形中Ⓚ+ⒼⓅ	中	18	-	-	−8	+4	+8	-	背・腹	
里合前掃	虎形中Ⓚ+ⒼⓀ	下	20	-	-	−16	ダウン	ダウン	-	—・—	
仰虎悠態	虎形中⇨or⇦	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	虎形へ
伏虎下山	虎形中⇨⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	虎形へ
背冲拳	虎形中(敵背後)Ⓟ	上	10	10	1	+1	+4	+8	23	背・—	Ⓟからの技につながる
背後斜下掌	虎形中(敵背後)⇩Ⓟ	特殊中	16	14	2	−3	−2	+6	39	背・腹	⇖Ⓟからの技につながる
背冲腿	虎形中(敵背後)Ⓚ	上	25	10	2	−8	ダウン	ダウン	45	背・—	
座架旋腿	虎形中(敵背後)⇩Ⓚ	下	22	16	4	−16	ダウン	ダウン	53	背・—	
撃崩肘	虎形中(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	30	17	4	−15	ダウン	ダウン	54	背・腹	酔い覚まし1
ジャンプ攻撃											
騰空斜掌	(上方向)Ⓟ	中	16	21	-	−6	たたき付け	たたき付け	45	背・腹	5フレーム目から空中判定
騰空冲拳	(空中)Ⓟ	中	25	51	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
騰空中脚	(空中)Ⓚ	中	20	50	-	−9	ダウン	ダウン	-	背・腹	⇖Ⓚからの技につながる
転身掃腿	(着地際)⇩Ⓚ	下	20	62	-	−2	ダウン	ダウン	-	—・—	
背後攻撃											
背冲拳	(敵背後)Ⓟ	上	10	10	1	+1	+4	+8	23	背・—	Ⓟからの技につながる
背後斜下掌	(敵背後)⇩Ⓟ	特殊中	16	14	2	−3	−2	+6	39	背・腹	⇖Ⓟからの技につながる
背冲腿	(敵背後)Ⓚ	上	25	10	2	−8	ダウン	ダウン	45	背・—	
座架旋腿	(敵背後)⇩Ⓚ	下	22	16	4	−16	ダウン	ダウン	53	背・—	
虎脚背転	(敵背後)⇘Ⓚ	中	30	23	4	+4	ダウン	ダウン	45	背・腹	先行入力、振り向き状態へ
撃崩肘	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	30	17	4	−15	ダウン	ダウン	54	背・腹	酔い覚まし1
騰空背翔	(敵背後)⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	21	4	−17	ダウン	ダウン	64	背・腹	振り向き状態へ
壁技											
壁掛背蹴	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	43	—	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	69	—・—	上段ガード外し
壁掛背転	(壁正面)⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ダウン攻撃											
踏襲撃	(敵ダウン)⇖Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
虎爪雷蹴	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	33	-	-	−3	ダウン	-	-	-	対鷹嵐専用技
餓虎膝打	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
餓虎撲食	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	上段投げ	25	- -	-	-	+4	-	-	-	投げ成立時側面を取る
柳車旋転	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ成立後ダウン状態に、投げ抜け時側面を取られる
転身巴咽掌	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
柳手掛倒	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	-	-	−3	よろけ	-	-	-	投げ成立時側面を取る、投げ抜け時側面を取られる
虎燕連舞	⇦⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ40、投げ抜け時側面を取られる
崩身双虎爪掌	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ50、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
雷震入林	⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45(壁ヒット時21)	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
大地倒襲	⇖⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
柳車旋転	(壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
雷震入林	(壁背後)⇖Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
転身爪巴掌	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
転身爪巴掌	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−6	ダウン	-	-	-	
猛虎背襲	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	

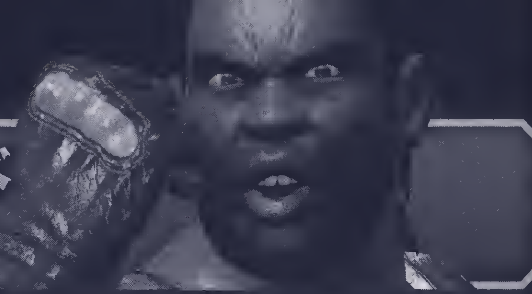
※【】内の数値は、虎形移行時のもの （）内の数値は、最大タメ時のもの

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ストレートリード	Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	10	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	10	-	-	−5	−3	−1	-	背・腹	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上	10	-	-	−8	−8	−2	-	背・腹	
コンボライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	中	24	-	-	−18	ダウン	ダウン	-	背・腹	
コンボスケアクロウ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	上	20	-	-	−6	±0	+4	-	背・腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⬁or⇦Ⓚ	中	28	-	-	−29	ダウン	ダウン	-	背・腹	
フラッシュピストンストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上	10	-	-	−8	−8	±0	-	背・腹	
コンボサマーソルトキック	ⓅⓅ⇧ⓅⓀ	中	28	-	-	−29	ダウン	ダウン	-	背・腹	
コンボバックスピンキック	ⓅⓅⓀ	上	20	-	-	−4	+4	+6	-	−・−	
コンボリバースハイキック	ⓅⓅⓀⓀ	特殊上	13	-	-	+3	+4	+10	-	背・−	フラミンゴへ
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	20	-	-	−4	+4	ダウン	-	背・−	キャンセル可
パンチトーキック	Ⓟ⇦Ⓚ	中	16	-	-	−6	−1	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	16	14	2	−5	−3	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
エルボーサイドチョップ	⇨ⓅⓅ	上	12	-	-	−4	−1	+5	-	背・−	酔い覚まし1
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	特殊中	18	-	-	−18	ダウン	ダウン	-	背・腹	しゃがみガード時−8
エルボーフックキック	⇨Ⓟ⇦Ⓚ	上	16	-	-	−3	+3	+6	-	−・腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
バックナックル	⇦Ⓟ	上	12	16	3	−3	+2	+5	36	−・腹	酔い覚まし1
サーペントレイジ	⇦ⓅⓀ	中上	8、8	-	-	−8	−4	-	-	背・腹	
サーペントフレンジー	⇦ⓅⓀ（2発目ガードorヒット時）Ⓚ	上	8	-	-	−7	ダウン	-	-	−	⇦ⓅⓀからの技につながる、連続ガードのため避け不能
サーペントクロー	⇦ⓅⓀ⇦Ⓚ	中	20	-	-	−12	ダウン	ダウン	-	背・腹	
テイルスウィープ	⇦ⓅⓀⓀ+Ⓖ	上	20	-	-	−5	ダウン	ダウン	-	−・−	酔い覚まし1
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	上	14	10	1	−1	+3	+4	26	−・腹	振り向き状態へ
スクァトストレート	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
スナップサイドチョップ	⬂Ⓟ	上	10	12	2	−3	+3	+5	32	背・−	酔い覚まし1
スナップサイドチョップダブル	⬂ⓅⓅ	中	15	-	-	−6	−1	+4	-	背・腹	
セットアップコンビネーション	⬂ⓅⓀ	上	17	-	-	+2	+6	+8	-	背・−	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上	21	14	3	−6	−2	ダウン	42	背・−	キャンセル可
ハイキックストレート	ⓀⓅ	上	8	-	-	−6	−3	+3	-	背・腹	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	中	17	-	-	−14	−3	+1	-	背・−	
ライジングニー	（立ち途中）Ⓚ	中	23	16	4	−16	ダウン	ダウン	57	背・腹	
ライジングニーダブル	（立ち途中）ⓀⓀ	中	17	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ライジングニーコンボ	（立ち途中）Ⓚ・Ⓚ	中	17	-	-	−17	ダウン	ダウン	-	背・腹	
クイックニー	⇨Ⓚ	中	16	15	3	−5	−2	+2	41	背・腹	
クイックニー＆トーキック	⇨ⓀⓀ	中	18	-	-	−8	+1	+8	-	背・腹	
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	中	25	17	3	−9	ダウン	ダウン	51	背・腹	16フレーム目から空中判定
スイッチキック	⇦Ⓚ	中	15	17	4	+4	+6	+10	35	背・腹	フラミンゴへ
シャープソード	⇦⇦Ⓚ	上	21	13	3	−4	±0	+3	37	−・腹	振り向き状態へ
シャープソードコンボ	⇦⇦ⓀⓀ	特殊上	18	-	-	−5	ダウン	ダウン	-	背・−	キャンセル可（キャンセル時はフラミンゴへ）、酔い覚まし1
ローキック	⇩Ⓚ	下	12	16	1	−15	−6	±0	50	背・腹	
ジャックナイフキック	⬂Ⓚ	中	20	16	3	−5	−1	+6	42	背・腹	
ジャックナイフミドルキック	⬂ⓀⓀ	中	17	-	-	−15	−3	+6	-	−・腹	キャンセル可（キャンセル時はフラミンゴへ）、しゃがみガードにヒット時よろけ
ドラゴンスマッシュキャノン	⬀Ⓚ	中	25	17	2	−15	ダウン	ダウン	54	背・腹	
フェザースケアクロウ	⇧Ⓚ	中	20	17	4	+2	+6	+10	36	背・腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ、しゃがみヒット時よろけ、9フレーム目から空中判定
フルスピンヒールキック	⬃Ⓚ	中	21	20	9	−13	ダウン	ダウン	51	背・腹	
ヒールキックムーンサルト	⬃ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	-	-	-	-	-	-	-	-	
サマーソルトキック	⬁Ⓚ	中	32	14	4	−31	ダウン	ダウン	63	背・腹	12フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中	20	27	5	+2	+4	+8	44	背・腹	フラミンゴへ、対上中段Ⓟ、肘、kさばき、さばき有効フレーム13〜23、23フレーム目から空中判定
ブリーズショット	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	12	14	2	−2	±0	+3	34	背・腹	
ウィンドナックル	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	上	14	-	-	−6	−6	+3	-	背・腹	
ストームコンビネーション	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	21	-	-	−4	ダウン	ダウン	-	−・腹	キャンセル可（キャンセル時はフラミンゴへ）、初段硬化CH時連続ヒット、酔い覚まし1
ライジングアッパー	⇨Ⓟ+Ⓚ⬂Ⓟ	中	18	-	-	−6	−3	+2	-	背・腹	
ブリザードキック	⇨Ⓟ+Ⓚ⬂ⓅⓀ	中	21	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	−・−	キャンセル可（キャンセル時はフラミンゴへ）、酔い覚まし1
ダブルライズキック	⇦Ⓟ+Ⓚ	中中	17、10	22	2	+4	+8	-	51	背・腹	フラミンゴへ
サーペントトーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	10	16	2	−10	−5	+1	49	背・腹	
サーペントスマッシュキャノン	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	上	10	-	-	−15	ダウン	-	-	-	
ロングスナップサイドチョップ	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	18	16	3	−6	+2	たたき付け	44	背・腹	
スピニングスケアクロウ	Ⓚ+Ⓖ	上	20	19	4	−3	+5	+9	44	−・−	フラミンゴへ、ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
メロウヒールキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	20	19	4	−2	+3	+7	47	背・腹	酔い覚まし1
スピアキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	18	17	3	−6	よろけ	よろけ	44	背・腹	酔い覚まし1
スピアキックコンボ	⇨⇨Ⓚ+ⒼⓀ	中	21	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	−・−	キャンセル可（キャンセル時はフラミンゴへ）、酔い覚まし1
クレセントヒール	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	22	20	5	−9	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	キャンセル可（キャンセル時はフラミンゴへ）
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	18	20	2	−15	−6	足崩れ	57	背・腹	
ロースピンキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	-	−18	ダウン	ダウン	65	−・−	
ヴァルキリーロー	⬀Ⓚ+Ⓖ	下	12	15	4	−14	−6	±0	49	背・腹	
ヴァルキリーソード	⬀Ⓚ+ⒼⓀ	上	16	-	-	−2	+4	+8	-	背・腹	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ、初段硬化CH時連続ヒット
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	3	−6	ダウン	ダウン	47	背・−	8フレーム目から空中判定
ヴァルキリーフライト	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	18	24	3	−3	+2	+5	49	背・腹	12フレーム目から空中判定
ヴァルキリージャブ	⬃Ⓚ+ⒼⓅ	上	10	-	-	−3	±0	+3	-	背・腹	
ヴァルキリーストレート	⬃Ⓚ+ⒼⓅⓅ	特殊上	12	-	-	−5	−3	+3	-	背・腹	
ヴァルキリーストライク	⬃Ⓚ+ⒼⓅⓅⓀ	中	17	-	-	−12	尻もち	尻もち	-	背・腹	
ソードスラッシュ	⬃Ⓚ+ⒼⓀ	中	16	-	-	−8	−5	+3	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ソードラッシュコンボ	⬃Ⓚ+ⒼⓀⓀ	上	20	-	-	−4	+5	+9	-	−・腹	キャンセル可（キャンセル時はフラミンゴへ）
ムーンサルト	⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他（特殊行動）	-	-	−	-	-	-	-	-	

※CH＝カウンターヒット

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
サイドステップキック	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	59	背・腹	
ランニングニー	(走り中)➡Ⓚ	中	25	17	3	−9	ダウン	ダウン	51	背・腹	
フラミンゴ中の技											
フラミンゴ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ後の構えなど	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	フラミンゴへ
バックナックル	フラミンゴ中Ⓟ	上	9	11	2	−1	+1	+4	29	背・腹	
バックナックルサイドキック	フラミンゴ中ⓅⓀ	中	19	-	-	−6	−1	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
バックナックルローキック	フラミンゴ中Ⓟ⇩Ⓚ	下	10	-	-	−13	−6	−2	-	背・腹	
エッジキックコンボ・ダブル	フラミンゴ中Ⓟ⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓚ	中	10	-	-	-	−3	-	-	-	
エッジキックコンボ・トリプル	フラミンゴ中Ⓟ⇩ⓀⓀ(ヒット時)Ⓚ	上	10	-	-	-	ダウン	-	-	-	フラミンゴへ、酔い覚まし1
カットインチョップ	フラミンゴ中⬁Ⓟ	上	10	17	2	−3	+3	+5	32	背・ー	⬁Ⓟからの技につながる、酔い覚まし1
ラピッドキック1	フラミンゴ中Ⓚ	上	12	11	3	+4	+5	+13	29	背・腹	フラミンゴへ
ラピッドキック2	フラミンゴ中ⓀⓀ	上	10	-	-	±0	+6	+11	-	背・腹	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀ	中	14	-	-	−6	±0	+6	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
バッカーシフトコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀⓀⓀ	中	18	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
スイッチローコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀ⇩Ⓚ	下	14	-	-	−9	−4	+2	-	ー・腹	
スイッチロー&ハイコンビネーション	フラミンゴ中ⓀⓀ⇩ⓀⓀ	上	16	-	-	+2	+6	+10	-	背・腹	フラミンゴへ
クイックニー	フラミンゴ中⇨Ⓚ	中	16	16	2	−6	−2	+4	42	背・腹	
クイックニー&ドラゴンキック	フラミンゴ中⇨ⓀⓀ	中	20	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ヴァルキリーランサー	フラミンゴ中⇦Ⓚ	中	21	20	2	−3	+4	+8	43	ー・腹	フラミンゴへ、10フレーム目から空中判定
クラッシュロー	フラミンゴ中⇩Ⓚ	下	16	17	2	−7	−2	+3	44	背・腹	
ハンドホールドネックカット	フラミンゴ中⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	30(敵背後ヒット35)	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1(敵背後ヒット時3)
カットインミドル	フラミンゴ中⬁Ⓚ	中	17	17	3	−3	+5	腹崩れ	43	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
スイッチロー	フラミンゴ中⬀Ⓚ	下	14	22	-	−9	−4	+2	51	ー・腹	
スイッチロー&ハイ	フラミンゴ中⬀ⓀⓀ	上	16	-	-	+2	+6	+10	-	背・腹	フラミンゴへ
サマーソルトキック	フラミンゴ中⬃or⇧Ⓚ	中	30	14	4	−31	ダウン	ダウン	63	背・腹	酔い覚まし1
フェイク	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ	さばき	-	1	20	-	+23〜59	-	30	-	フラミンゴへ、対下Ⓟ、Ⓚさばき、さばき有効フレーム1〜20、対下Ⓟさばき成功時+23〜42、下Ⓚさばき成功時+40〜59
サイドネックカットソード	フラミンゴ中⬃or⇧Ⓟ+Ⓚ	特殊上	23	26	5	−10	+5	頭崩れ	-	ー・ー	フラミンゴへ、キャンセル可、硬化カウンターヒット時頭崩れ
イニシャルコンビネーション	フラミンゴ中Ⓚ+Ⓖ	上	15	19	3	−4	+3	+8	48	ー・ー	
バッカーシフトコンビネーション	フラミンゴ中Ⓚ+ⒼⓀ	上	10	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	背・腹	
F-typeドラゴンスマッシュキャノン	フラミンゴ中⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	19	2	−15	ダウン	ダウン	56	背・腹	
ロースピンキック	フラミンゴ中⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	26	-	−15	ダウン	ダウン	62	ー・ー	
ヒールソード	フラミンゴ中⬁Ⓚ+Ⓖ	中	15	28	3	−4	+2	+4	53	背・腹	酔い覚まし1
ネックホールドクラッシュ	フラミンゴ中⬁Ⓚ+Ⓖ(ガードorヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	35	-	-	-	ダウン	-	-	-	
ステップインメナス	フラミンゴ中⇨⇨	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	フラミンゴへ
バックロールエスケープ	フラミンゴ中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ムーンサルト	フラミンゴ中⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	フラミンゴへ
ターンナックル	(敵背後)フラミンゴ中Ⓟ	上	10	10	1	−3	+1	+5	25	背・ー	Ⓟからの技につながる
ターンローストレート	(敵背後)フラミンゴ中⇩Ⓟ	下	17	13	1	−6	−5	+2	35	背・腹	
ターンキック	(敵背後)フラミンゴ中Ⓚ	上	25	11	2	−3	ダウン	ダウン	46	背・ー	
ターンロースピンキック	(敵背後)フラミンゴ中⇩Ⓚ	下	20	17	-	−15	ダウン	ダウン	53	ー・ー	
ステップ中の技											
ステップ	フラミンゴ中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ステップ〜チャームナックル	ステップ中Ⓟ	中	12	15	3	−4	−2	+6	39	背・腹	
ステップ〜チャームナックルチョップ	ステップ中ⓅⓅ	中	16	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	ー・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ、酔い覚まし1
ステップ〜ローキック	ステップ中Ⓚ	下	10	17	2	−13	−6	−2	48	背・腹	フラミンゴ中Ⓟ⇩Ⓚからの技につながる
ステップ〜フェイク	ステップ中Ⓟ+Ⓚ	さばき	-	1	20	-	+31〜65	-	34	-	フラミンゴへ、対下Ⓟ、Ⓚさばき、さばき有効フレーム1〜20、対下Ⓟさばき成功時+31〜50、下Ⓚさばき成功時+46〜65
レッグフックスロー	ステップ中Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ30
ガトリングラウンドアップサマービート	ステップ中⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ50、酔い覚まし2
ジャンプ攻撃											
エルボー	(上方向)Ⓟ	中	25	46	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	51	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	20	36	-	−6	+5	ダウン	-	背・腹	
ステップヒールキック	(着地際)Ⓚ	中	20	45	-	−6	+4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
ターンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	10	10	1	−3	+1	+5	25	背・ー	Ⓟからの技につながる
ターンローストレート	(敵背後)⇩Ⓟ	下	12	13	1	−6	−5	+2	35	背・腹	
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	上	25	11	2	−3	ダウン	ダウン	46	背	
ターンロースピンキック	(敵背後)⇩Ⓚ	下	20	17	-	−15	ダウン	ダウン	53	ー・ー	
ドラゴンキック	(敵背後)⇨Ⓚ	上	25	16	2	−2	特殊頭崩れ	特殊頭崩れ	43	背・ー	9フレーム目から空中判定
ターンライジングキック	(敵背後)⬁Ⓚ	中	25	18	2	−13	ダウン	ダウン	60	背・腹	酔い覚まし1
ターンフックキック	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	上	20	14	3	−2	+3	+6	39	背・ー	フラミンゴへ、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでステップへ
ムーンサルト	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
壁技											
リアクトラウンドキック	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	-	よろけ	ダウン	ダウン	72	ー・ー	上段ガード外し
ウォールバックロール	(壁正面)⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ダウン攻撃											
サッカーボールキック	(敵ダウン)⬁Ⓚ	ダウン攻撃	13	-	-	-	-	-	-	-	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
ヴァルキリーレイジ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ25、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
レクイエム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
レクイエム〜ミラージュステップキック	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	上段投げ	25	-	-	-	+4	-	-	-	投げ成立時側面を取る
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
フロントスープレックス	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
フォーリンエンジェルスロー	⇨⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	37	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
マーメイドファランクス	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
スイートペイン	⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
ライトニングニースマッシュ	(敵壁背後)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
シェルブレイクエルボー	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
シェルブレイクエルボー	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
バックドロップ	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	-	-	-	-	投げ成立後ダウン状態に



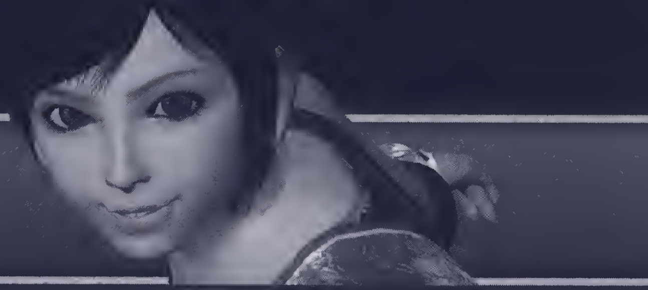
ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ストレートナックル	Ⓟ	上	11	12	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
ストレートナックル	➡Ⓟ	上	11	12	2	+2	+5	+8	22	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
ダブルナックル	ⓅⓅ	上	10	-	-	−6	−4	+3	-	背・腹	
ダブルナックル～アッパー	ⓅⓅⓅ	中	18	-	-	−13	ダウン	たたき付け	-	背・腹	
ストレートナックル～ボディブロー	Ⓟ⇨Ⓟ	中	17	-	-	−9【−4】	−1【+4】	+4【+9】	-	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
ヘッドカットスマッシュ	Ⓟ⇨ⓅⓅ	上	20	-	-	−6	ダウン	ダウン	-	ー・腹	酔い覚まし1
ナックルキック	ⓅⓀ	上	20	-	-	−4	+4	ダウン	-	背・ー	
コンボパイルバンカー	ⓅⓀⓅ	特殊上	14	-	-	−10	−1	+2	-	背・腹	
エルボーバット	⇨Ⓟ	中	17	14	2	−5	−1	+4	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
エルボーハンマー	⇨ⓅⓅ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	19	16	2	−6	−1	+4	42	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	特殊中	19	-	-	−8	−1	+4	-	背・腹	しゃがみガード時−1
バイオレンスボディブロー	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ	中	25	34	4	+2	特殊側面崩れ	特殊側面崩れ	60	背・ー	
バイオレンスフェイススタンプ	⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓀ	中	35	-	-	よろけ	ダウン	ダウン	-	背・腹	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟが出る前に入力、上段ガード外し
ヘビィバックナックル	⇦Ⓟ	上	21	17	4	−4【−2】	−1【+1】	+3【+5】	42	ー・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
ストマックデストロイヤー	⇦ⓅⓀ	中	22	-	-	−8	+4	+8	-	背・腹	
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	特殊上	25	21	3	−6	頭崩れ	頭崩れ	48	ー・腹	酔い覚まし1
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ	中[ガード不能]	20(25)[48]	42(59)[65]	4(4)[3]	−6(よろけ)	たたき付け	たたき付け	71(82)[88]	ー・腹	タメ可(3段階)、タメ時上段ガード外し、()はタメ時、[]は最大タメ時の数値、酔い覚まし1(2)[3]
ダブルハンマーダウン	⇦⬂Ⓟ	中	20	18	4	−14	ダウン	ダウン	55	背・腹	
ライジングハンマー	⇦⬂ⓅⓅ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ローナックル	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
バーティカルアッパー	⬇⬂Ⓟ	中	18	16	3	−6【−4】	+1【+1】	よろけ	41	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
バーティカルアッパースラッシュ	⬇⬂ⓅⓅ	上	18	-	-	−6	+3	+7	-	ー・腹	ヒット時横向かせ
スマッシュアッパー	⬂Ⓟ	中	15	16	3	−8	−6	−2	44	背・腹	
ダブルアッパー	⬂ⓅⓅ	中	10	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	最大ディレイでも連続ガード、初段硬化カウンターヒット時のみディレイを掛けるとつながらない
フルスイングアッパー	⬂⬂Ⓟ	中	30	20	4	−13	ダウン	ダウン	54	背・腹	
フルダウンナックル	⬃Ⓟ	中	20	15	3	−3	+4	+7	40	背・腹	酔い覚まし1
グリップキャッチ	(敵ダウン)⬃Ⓟ(ヒット時)⇩Ⓟ+Ⓖor⬂Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	0	-	-	-	ダウン	-	-	-	
アッパーキック	Ⓚ	上	22	16	2	−3	ダウン	ダウン	43	背・ー	キャンセル可
キリングニーキック	ⓀⓀ	中	15	-	-	−10	−5	−2	-	背・腹	
キリングニーキックスプラッシュマウンテン	ⓀⓀ(ヒット時)⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	70	-	-	-	ダウン	-	-	-	
キリングニーハンマー	ⓀⓀⓅ	中	17	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
ニーアタック	⇨Ⓚ	中	30	17	3	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ニープッシュ	⇦Ⓚ	中	18	14	2	−8	−4	ダウン	44	背・腹	
ニープッシュワイルドフック	⇦ⓀⓅ	上	21	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	ー・腹	酔い覚まし1
トーキック	⇩Ⓚ	中	21	17	2	−6	+2	+8	44	背・腹	
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩Ⓚ(ヒット時)⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
バーティカルキック	⬇or⬃Ⓚ	下	15	16	2	−15	−6	±0	50	背・腹	
サイドキック	⬂Ⓚ	中	25	16	2	−9	ダウン	ダウン	46	背・腹	
ジャンピングヘビーキック	⬀Ⓚ	上	30	26	3	よろけ	ダウン	ダウン	63	背・腹	上段ガード外し、18フレーム目から空中判定
ボディクラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	中	18	15	3	−5【−2】	±0【+1】	+7【+8】	37	背・腹	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでスレットスタンスへ
ダブルクラッシュ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	16	-	-	−6	−1	+10	-	背・腹	
バズソーキック	Ⓟ+ⓀⓅ(カウンターヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	20	2	−8	特殊腹崩れ	特殊腹崩れ	51	背・腹	
ヘルクロー	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上	16	15	3	−5	−1	+3	40	背・腹	
チョークスラム	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	50	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
トーピードヘッドバット	⇦Ⓟ+Ⓚ	中	22	17	2	−6	+2	+8	45	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	22	19	3	−9	たたき付け	たたき付け	50	背・腹	酔い覚まし1
フルスイングダブルハンマー	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	35	30	5	−6	ダウン	ダウン	59	背・腹	
メガトンナックル	⇦⬂Ⓟ+Ⓚ	中	25	23	4	+1	+8	+11	50	背・腹	酔い覚まし1
パワーハンマー	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	18	2	−6	+5	+13	47	背・ー	ヒット時後ろ向かせ、酔い覚まし1
ヘルダンクエルボー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	17	17	3	−6	−1	+4	43	背・腹	酔い覚まし1
ヘルダンクニー	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	21	-	-	−14	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ヘルダンクハンマー	⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ	中	30	24	2	+2	ダウン	ダウン	55	背・腹	酔い覚まし1
サンリットボディアッパー	⬂Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	3	−8	+1	急所崩れ	46	背・腹	
コンフック	⬃Ⓟ+Ⓚ	上	16	16	3	+4	+2	+7	40	背・ー	
コンフック～ニーエヌティー	⬃Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	20	-	-	-	+8	-	-	-	酔い覚まし1
ドルフィンダイブブロー	⬀Ⓟ+Ⓚ	中	18	23	3	−8	ダウン	ダウン	55	背・腹	12フレーム目から空中判定
ドルフィンジャンプアッパー	⬀Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ディストラクションウエイブ	Ⓚ+Ⓖ	上	30	26	6	±0	+9	+12	60	ー・ー	ヒット時横向かせ、酔い覚まし2
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	35	44	8	よろけ	+13	+15	71	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	中	40	26	3	+3	ダウン	ダウン	51	背・腹	
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	16	2	−15	−4	+4	53	背・腹	
ヒールサイズキック	⬂Ⓚ+Ⓖ	中	25	22	3	−3	たたき付け	たたき付け	49	背・腹	酔い覚まし1
スクープキック	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	2	−8	たたき付け	たたき付け	50	背・腹	

※【】内の数値は、スレットスタンス移行時のもの

Jeffry Mcwild DATA LIST

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
ローリングヒールアタック	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	25	24	6	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ
クイックニー	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中	25	22	2	−15	+2	+5	60	背・腹	
ランニングボディプレス	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	30	18	11	よろけ	たたき付け	たたき付け	71	背・腹	上段ガード外し、13フレーム目から空中判定
ランニングヒップアタック	(走り中)➡Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	6	-	ダウン	ダウン	-	背・腹	ダウンへ、20フレーム目から空中判定
スレットスタンス中の技											
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
ハチェットブロー	スレットスタンス中Ⓟ	上	18	18	4	−3	+2	+5	50	−・−	
ハチェットリバースブロー	スレットスタンス中ⓅⓅ	上	12	-	-	−4	−1	+3	-	−・−	
ドロップハチェット&ニー	スレットスタンス中ⓅⓅⓀ	中	70	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
キャッチブロー	スレットスタンス中⇨Ⓟ	上	15	70	2	−3	−8	−5	48	背・腹	
ヘビィニーストライク	スレットスタンス中⇨Ⓟ(ガードorヒット時)Ⓟ+Ⓖ	打撃投げ	25	-	-	-	特殊ダウン	-	-	-	
カウンターサイドキック	スレットスタンス中Ⓚ	中	70	13	2	−5	+4	腹崩れ	42	背・腹	
フィニッシングアッパー	スレットスタンス中ⓀⓅ	特殊中	70	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	しゃがみガード時−10
スピアストレート	スレットスタンス中Ⓟ+Ⓚ	中	25	29	3	よろけ	よろけ	よろけ	56	背・腹	上段ガード外し、酔い覚まし1
ジャンプ攻撃											
ハンマーダウン	(上方向)Ⓟ	中	25	40	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップナックル	(空中)Ⓟ	中	25	51	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ステップキック	⇧or⬂Ⓚ	中	25	39	-	−9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
ヒールドロップ	(空中)Ⓚ	中	25	37	-	−6	ダウン	ダウン	-	背・腹	
プッシングキック	(着地際)Ⓚ	中	22	50	-	−6	+4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
スピンナックル	(敵背後)Ⓟ	上	11	11	1	−6	−5	+2	32	背・腹	Ⓟからの技につながる
バックキック	(敵背後)Ⓚ	上	30	16	2	±0	ダウン	ダウン	42	−・腹	
バックダブルハンマー	(敵背後)⇩Ⓟ	中	30	15	5	−9	ダウン	ダウン	46	背・腹	
バックヒールキック	(敵背後)⇩Ⓚ	中	25	18	5	−20	ダウン	ダウン	64	背・腹	
壁技											
ジャンピングニー	(壁正面)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	50	-	よろけ	頭崩れ	頭崩れ	79	−・−	上段ガード外し
ダウン攻撃											
ストンピング	(敵ダウン)⬀Ⓚ	ダウン攻撃	15	-	-	-	-	-	-	-	
ボディープレス	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
ライテンドロップ	(敵ダウン)⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	28	-	-	-	-	-	-	-	ガード、空振り時はダウンへ
デビルリバースクロー	(敵仰向けダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	-	-	−3	+11	-	-	-	投げ抜け時側面を取る
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	-	-	−3	+12	-	-	-	
ネックハンギングボム	(敵仰向けダウン)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取る
フェイスクラッシャー	(敵うつ伏せダウン)⬁Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	30	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
投げ技											
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
マシンガンハンマー	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
ゴートゥスリープ	⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ(⇩or⇧で投げ方向変更)	上段投げ	35(壁ヒット時20)	-	-	−3	ダウン	-	-	-	⇩or⇧で落とす方向が変化、受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ0、投げ抜け時側面を取る
サモアンドロップ	⇦Ⓟ+Ⓖ⇦	上段投げ	40	-	-	-	ダウン	-	-	-	
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	−3	+2	-	-	-	
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	15	-	-	−3	+2	-	-	-	
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
フロントバックブリーカー	⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
シャークバイトタックル	⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	+5	ダウン	-	-	-	
スプラッシュマウンテン	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時お互い背向け状態
バックスロー	⬀Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0(壁ヒット時21)	-	-	−3	+6	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる
マシンガンタックル	(敵壁背後)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	+5	ダウン	-	-	-	
レイジングラッシュ	(敵壁背後)⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
ウォールバックフリップ	(敵壁背後)⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	−6	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取る
スプラッシュマウンテンダンク	(敵フル壁背後)⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時お互い背向け状態
スプラッシュマウンテンハンマー	(敵ハーフ壁背後)⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時お互い背向け状態
ウォールバックフリップ	(フル壁背後)⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−6	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取る
ウォールバックフリップ	(ハーフ壁背後)⬁Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−6	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取る
ナンバーワンバスター	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
ナンバーワンバスター	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
オンリーワンバスター	(敵右)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
オンリーワンバスター	(敵左)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
バックブリーカー	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	-	-	-	ダウン	-	-	-	
チョークスイーパースイング	(敵後ろ向き)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし3
アイアンクロー	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
マシンガンニーリフト	(敵しゃがみ)⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	65	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
パワーボム	(敵しゃがみ)⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時お互い背向け状態
タイダルウェイブボム	(敵右しゃがみ)⇩or⬁or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
タイダルウェイブボム	(敵左しゃがみ)⇩or⬁or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
バックブリーカー	(敵後ろ向きしゃがみ)⇩or⬁or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	-	-	-	ダウン	-	-	-	
エアキャッチボム	(敵・仰向け足・空中ダウン)⬃Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	25	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
エアキャッチバックドロップ	(敵・うつ伏せ足・空中ダウン)⬃Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	25	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
エアキャッチパワースラム	(敵・うつ伏せ頭・空中ダウン)⬃Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	25	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
クラッシュダウンスラム	(敵・仰向け頭・空中ダウン)⬃Ⓟ+Ⓖ	空中投げ	25	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2



アイリーン Eileen

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
捧掌	Ⓟ	上	9	11	2	+2	+5	+8	27	背・腹	
捧掌	➡Ⓟ	上	9	11	2	+2	+5	+8	27	背・腹	踏み込む、Ⓟからの技につながる
猿猴連爪	ⓅⓅ	上	9	-	-	−6【+11】	−4【+13】	+2【+19】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
連爪劈斬	ⓅⓅⓅ	上	9	-	-	−8【+10】	−8【+10】	+4【+22】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
落歩旋風脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	25	-	-	−9	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
連環前掃腿	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	20	-	-	−18	−3	+3	-	ー・ー	
連環前掃旋風	ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上	25	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
猿猴撃爪	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	15	-	-	−5	+1	+6	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
連環朝天	Ⓟ⇖Ⓟ	中	15	-	-	−8【+10】	−3【+12】	+1【+16】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
小猴躍蹬	Ⓟ⇖ⓅⓀ	中	20	-	-	−14	尻もち	尻もち	-	背・腹	酔い覚まし1
連点腿	ⓅⓀ	上	20	-	-	−4	+4	ダウン	-	背・腹	キャンセル可
撞肘	⇨Ⓟ	中	17	14	2	−4	±0	+7	36	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
上歩冲雲	⇨ⓅⓅ	上	10	-	-	−6【+9】	−1【+10】	+4【+15】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
迎面旋風	⇨ⓅⓅⓀ	上	18	-	-	+7	ダウン	ダウン	-	背・ー	酔い覚まし1
抹面掃尾	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	16	-	-	−16	−4	+2	-	背・腹	
猿猴入林	⇨⇨Ⓟ	中	18	19	2	+7	+1	急所崩れ	47	背・腹	
掃面爪	⇦Ⓟ	上	10	13	2	−3	+6	+7	33	背・腹	
十字帰面爪	⇦ⓅⓅ	上	10	-	-	−4【+14】	−3【+15】	+2【20】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
猿猴遊林	⇦ⓅⓅⓀ	上	18	-	-	−14	ダウン	ダウン	-	背・ー	酔い覚まし1
猿猴献果	⇦⇨Ⓟ	上	20	20	3	−4	たたき付け	たたき付け	45	背・腹	酔い覚まし1
抹肩転身	⇦⇦Ⓟ	上	14	16	3	−3	+3	+6	38	背・ー	振り向き状態へ、酔い覚まし1
伏身掌	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	1	−5	+4	+7	33	背・腹	
猿猴挑爪	⇖Ⓟ	中	16	15	3	−5【+13】	−3【+15】	+5【+23】	42	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
猿猴鑽天	⇖ⓅⓅ	中	16	-	-	−13	ダウン	ダウン	-	背・腹	
飛猴把月	⇖⇖Ⓟ	中	25	21	2	−8	たたき付け	たたき付け	55	背・腹	酔い覚まし1
転身掄劈	⇗Ⓟ	中	16	17	3	−6【+8】	+2【+12】	+4【+14】	43	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
掄劈擺蓮	⇗ⓅⓀ	上	19	-	-	−4	+4	+7	-	背・ー	ヒット時横向かせ、酔い覚まし1
飛猴双爪	⇧Ⓟ	中中	10、12	22	2	−5	ダウン	ダウン	57	背・腹	17フレーム目から空中判定
飛猴撲食	⇙Ⓟ	中中	10、10	21	2	−5	ダウン	ダウン	61	背・腹	17フレーム目から空中判定
遁避躍撲	⇘Ⓟ	中	25	44	-	−18	ダウン	ダウン	-	背・腹	
点腿	Ⓚ	上	20	15	3	−3	ダウン	ダウン	44	背・腹	キャンセル可
飛猴二起	⇨Ⓚ	中中	16、14	17	2	−8	ダウン	ダウン	53	背・腹	
飛猴旋子	⇨⇨Ⓚ	中中	16、15	26	3	−8	ダウン	ダウン	67	背・腹	15フレーム目から空中判定
擺蓮脚	⇦Ⓚ	上	20	16	3	−5	+3	+6	43	ー・腹	ヒット時横向かせ
下截腿	⇩Ⓚ	下	15	16	3	−15	−6	±0	47	背・腹	
側踹腿	⇖Ⓚ	中	22	16	3	−6	±0	+8	43	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、硬化カウンターヒット時+2
飛猴跳澗	⇧Ⓚ	特殊上	21	18	3	−6	たたき付け	たたき付け	46	背・腹	13フレーム目から空中判定
単飛脚	⇙Ⓚ	中	25	17	4	−15	ダウン	ダウン	54	背・腹	12フレーム目から空中判定
遁避蹬腿	⇘Ⓚ	上	23	22	2	−15	尻もち	尻もち	57	背・腹	13フレーム目から空中判定
独立挿眼	Ⓟ+Ⓚ	上	16	15	3	−2	+12	+16	37	背・腹	酔い覚まし1
迅雷掌	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	16	17	2	−6	−2	+3	43	背・腹	
左右撃掌	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	14	-	-	−8【+13】	−6【+13】	+4【+23】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
迅雷鑽天	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	16	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
抹面爪	⇦Ⓟ+Ⓚ	上	15	17	2	−2【+14】	+1【+17】	+7【+23】	39	ー・腹	割り込み、キャンセル行動受付
抹面倒挿	⇦Ⓟ+ⓀⓀ	下	15	-	-	−7	−1	+5	-	背・腹	
大聖双撞	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	46	4	よろけ	ダウン	ダウン	73	背・ー	キャンセル可、上段ガード外し、酔い覚まし1
狸猫捕鼠	⇦⇖Ⓟ+Ⓚ	中	20	19	4	−8【+15】	+4【+20】	+6【+22】	50	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付、酔い覚まし1
猴子靠山	⬇⇖Ⓟ+Ⓚ	中	17	18	3	−8【+3】	ダウン	ダウン	47	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
猴子連山	⬇⇖Ⓟ+ⓀⓅ	中	20	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
猿猴偸桃	⇖Ⓟ+Ⓚ	下	15	21	2	−6	−3	足崩れ	42	背・腹	
斜身掃爪	⇗Ⓟ+Ⓚ	下	17	21	3	−14	−3	+4	56	ー・腹	
里合転身腿	Ⓚ+Ⓖ	上	25	17	4	−4	+3	+8	47	ー・ー	振り向き状態へ、酔い覚まし1
翻身旋風腿	⇨Ⓚ+Ⓖ	上	25	30	4	−5【+11】	+2【+13】	+5【+16】	59	背・ー	割り込み、キャンセル行動受付、22フレーム目から空中判定
飛猴乱墜	⇨Ⓚ+ⒼⓀ	下	20	-	-	−18	ダウン	ダウン	-	ー・ー	
騰空迎面腿	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	21	15	4	−5【+8】	+2【+10】	+6【+14】	40	背・ー	割り込み、キャンセル行動受付、11フレーム目から空中判定
連環閃点腿	⇦Ⓚ+ⒼⓀ	中	16	-	-	−6	−1	+6	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ、酔い覚まし1
蠍子反尾	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	特殊上	20	19	3	−5	頭崩れ	頭崩れ	46	背・腹	酔い覚まし1
前掃腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	-	−18	−6	±0	65	ー・ー	
前掃旋風	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	上	25	-	-	−8	ダウン	ダウン	-	ー・ー	酔い覚まし1
翻身後掃腿	⇖Ⓚ+Ⓖ	下	20	30	-	−18	ダウン	ダウン	71	ー・ー	
後側翻	⇘Ⓚ+Ⓖ	中	20	15	9	−23	−12	尻もち	58	背・腹	
猿猴跳墻	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
悟空閃身	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	1	15	-	+12〜35	-	41	-	対上Ⓟ、肘、Ⓚ、下Ⓟさばき、対手技さばき時は+12〜26、対上Ⓚさばき時は+21〜35
悟空翻身	⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	振り向き状態へ、14フレーム目から空中判定

※【】内の数値は、キャンセル行動移行時のもの

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	持続	ガード	ヒット	カウンター	全体硬直	避け方向	備考
悟空劈腿	⇙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	17	20	5	−9	よろけ	よろけ	65	背・腹	
悟空後翻	⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
斜身翻躍	(ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓚ	中中	15、10	20	2	−15	ダウン	-	65	※	アイリーンが避けた方向と同方向にのみ成功避けが発動する
悟空疾地中の技											
悟空疾地	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	⇨入れっぱなしで持続、近距離持続中⇧or⇩で移動方向変化
悟空靠山	悟空疾地中Ⓟ	中	17	18	3	−8【+3】	ダウン	ダウン	47	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付、⬇⇙Ⓟ+Ⓚの技につながる
悟空散テキ	悟空疾地中Ⓚ	中中中	10、12、12	15	2	−8	ダウン	-	63	背・腹	11フレーム目から空中判定、酔い覚まし0, 0, 1
前空翻	悟空疾地中Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	
割り込み行動											
落地望月	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	割り込み以外では出ない
猿猴撲蝶	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	16	16	3	よろけ	よろけ	よろけ	44	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付、上段ガード外し、酔い覚まし1
後手翻	⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	20	15	9	−15	たたき付け	たたき付け	52	背・腹	
楽天把月	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	割り込み以外では出ない、7フレーム目から空中判定
降天穿爪	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	16	16	2	−6	−3	+2	47	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
騰天献爪	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	10	-	-	−8【+8】	−5【+11】	+2【+18】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
飛天爬風	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ	中	18	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	酔い覚まし1
落地截腿	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	下	20	15	2	−15	特殊足崩れ	特殊足崩れ	53	背・腹	
キャンセル行動											
猴子跳澗	⇩⇘⇨Ⓟ	中	20	30	4	+3	特殊足崩れ	特殊足崩れ	61	背・腹	19フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
大聖翻爪	⇩⇙⇦Ⓟ	上	23	20	3	−2	+4	+7	49	ー・ー	酔い覚まし1
連手鞭槌	⇩⇙⇦ⓅⓅ	上	12	-	-	−4【+14】	−6【+14】	+2【+22】	-	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
連環冲槌	⇩⇙⇦ⓅⓅⓅ	中	15	-	-	−13	−1	特殊腹崩れ	-	背・腹	酔い覚まし1
翻側踢	⇩⇙⇦ⓅⓀ	中	16	-	-	−6	−1	+5	-	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
大聖跳山	⇩⇘⇨Ⓚ	上	15	19	2	−10	ダウン	ダウン	52	背・腹	13フレーム目から空中判定
大聖連踢	⇩⇘⇨ⓀⓀ	上	10	-	-	−15	ダウン	ダウン	-	背・腹	
大聖降天	⇩⇘⇨ⓀⓀ(ヒット時)Ⓚ	上	20	-	-	-	ダウン	-	-	-	酔い覚まし1
大聖脱靴	⇩⇙⇦Ⓚ	下	18	25	3	−19	よろけ	足崩れ	66	背・腹	上段ガード外し、上段ガード時ダメージ0、19フレーム目から空中判定
前空翻	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	割り込み行動受付、12フレーム目から空中判定
前空双槌	(前空翻中)Ⓟ	中	18	13	4	−8	たたき付け	たたき付け	43	背・腹	最速で派生しても28フレーム前空翻のモーションを伴う、酔い覚まし2
前空翻落腿	(前空翻中)Ⓚ	中	20	12	4	+1	+6	ダウン	40	背・腹	最速で派生しても20フレーム前空翻のモーションを伴う
落地盤掃腿	(前空翻中)⇩Ⓚ	下	22	18	―	−15	ダウン	ダウン	56	ー・ー	最速で派生しても36フレーム前空翻のモーションを伴う
落地穿心腿	(前空翻中)⇙Ⓚ	中	20	16	3	−7	尻もち	尻もち	43	背・腹	最速で派生しても36フレーム前空翻のモーションを伴う
大聖抓面	(前空翻中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	51	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能、ジャスト受け身時ダメージ46、酔い覚まし1
猿猴入洞	⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	その他(特殊行動)	-	-	-	-	-	-	-	-	割り込み行動受付
猿猴出洞	(猿猴入洞中)Ⓟ	中	18	19	3	−13	頭崩れ	頭崩れ	53	背・腹	15フレーム目から空中判定、酔い覚まし1
縮身側踹	(猿猴入洞中)Ⓚ	中	21	19	2	−6	−1	+7	43	背・腹	しゃがみヒット時よろけ
縮身前掃尾	(猿猴入洞中)⇩Ⓚ	下	19	18	-	−18	−6	ダウン	58	ー・ー	
箭弾腿	⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ	中	23	25	3	−6	+4	+8	53	背・腹	
十字翻旋腿	⇩⇙⇦Ⓚ+Ⓖ	特殊中上	12、12	18	2	−15	ダウン	-	62	背・腹	
ジャンプ攻撃											
落地爪	(空中)Ⓟ	中	25	50	-	−10	ダウン	ダウン	-	背・腹	
踏空腿	(空中)Ⓚ	中	25	35	-	−9	ダウン	ダウン	-	背・腹	
落地側踹	(着地際)Ⓚ	中	20	42	-	−6	+4	ダウン	-	背・腹	
背後攻撃											
背身撃頂	(敵背後)Ⓟ	上	9	11	3	+1	+4	+7	24	背・腹	Ⓟからの技につながる
背身下掃	(敵背後)⇩Ⓟ	下	17	16	3	−6	−3	+4	43	ー・腹	
背身後撩腿	(敵背後)Ⓚ	中	20	16	3	−3	+4	+8	43	背・腹	振り向き状態へ
下挿脚	(敵背後)⇩Ⓚ	下	18	17	2	−6	+3	+6	44	背・腹	振り向き状態へ
馬蹄脚	(敵背後)⇧Ⓚ	中	20	17	4	−12	たたき付け	たたき付け	50	背・腹	
偸歩刺頸	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	16	15	2	−4【+11】	+3【+17】	+7【+21】	40	背・腹	割り込み、キャンセル行動受付
背身双躍腿	(敵背後)Ⓚ+Ⓖ	中	26	23	3	−29	ダウン	ダウン	28	背・腹	15フレーム目から空中判定
背身後掃	(敵背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	18	-	−15	ダウン	ダウン	53	ー・ー	
ダウン攻撃											
猿猴抄水	(敵ダウン)⇘Ⓟ	ダウン攻撃	10	-	-	-	-	-	-	-	
猿猴落天	(敵ダウン)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	22	-	-	-	-	-	-	-	
投げ技											
猴王滚天	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能
猴王登天	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時背後を取られる
猴王下山	⇨Ⓟ+Ⓖ⇨	上段投げ	―	-	-	-	+11	-	-	-	投げ成立時背後を取る
猴王飄雲	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧	上段投げ	―	-	-	-	+7	-	-	-	投げ成立時側面を取る
猴王テキ球	⇨Ⓟ+Ⓖ⇩or⇧Ⓚ	上段投げ	45	-	-	-	ダウン	-	-	-	受け身可能
猴王弄球	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、酔い覚まし1
猴王抜山	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時背後を取られる
猴王奪果	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	48	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる
猴王靠山	⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	−3	よろけ	-	-	-	振り向き状態へ、投げ抜け時側面を取られる
猴王戴天	⇙⇙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	受け身可能、投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし1
猴王戯仙	(敵フル壁背後)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	-	-	−3	ダウン	-	-	-	酔い覚まし2
猴王上樹	(敵ハーフ壁背後)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	57	-	-	−3	ダウン	-	-	-	投げ抜け時側面を取られる、酔い覚まし2
猴王擺尾	(敵右)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	-	-	−3	+8	-	-	-	
猴王倒樹	(敵左)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	-	-	−3	ダウン	-	-	-	
猴王繚乱	(敵後ろ向き)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	-	-	-	-	-	-	-	

※【】内の数値は、キャンセル行動移行時のもの

お店のスタッフとお客さんを
アルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!



イラスト:今井神

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。

喫煙に関するアンケート結果　消極的、あるいは良心的分煙論が大勢を占める?

先月号で募集したゲームセンターにおける喫煙or禁煙事情に関するアンケートだが、多くの方からさまざまなご意見をいただいた。まずは、お送りいただいた皆さまに感謝を述べたい。

さて、全体の傾向を見ると、「積極的に禁煙に賛成ではないが、禁煙の方が望ましいだろう」という意見が大勢を占めた。非喫煙者の方の意見で多かったのは、「正直自分はどちらでも構わないが、分煙した方がモメることも無くて安心なのでは?」という住み分け論（解答全体で見てもこれが大半）。また、喫煙者の側からは「喫煙OKのゲーセンかどうかが曖昧だと気疲れするから、禁煙なら禁煙でいいので、それが分かるようにしてほしい」、「エリアで分煙してくれれば、喫煙可能エリアに引きこもれるので、周りに気を使わずに済んで楽」といった、気配りの見られる意見が多く寄せられた。また、「ぶっちゃけ議論するのも面倒なので好きにして」というモノグサな意見もちらほら。「時代の流れがそういう風になっているから、喫煙可能だった場所が禁煙になっても気にしない」……そしてこの諦念。

その他、気になった意見を挙げていこう。まず、「対戦中に隣席の煙が気になるので、プレイ中の喫煙は控えてほしい」という意見。煙に限らず、対戦時に外的要因で負けたらだれしも釈然としないだろう。

ほかには「基本的に公共の場は禁煙なのに、ゲーセンだけ喫煙可能な雰囲気が色濃く残っているのはなぜ?」といった指摘もあった。筆者もこれについてはかねてより気になっており、「ゲーセン自体がインベーダー"喫茶"の流れをくむからではないか」という推測をしているのだが、どうだろう。

以上、駆け足となったが皆さんからのレスポンスを紹介した。これについては当欄だけではとても語り切れないので、いずれ機会を改めて語ってみたい。

ARCADIA DATABASE 〜今月の人気ゲームは?〜

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	336.1pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス>	318.2pt.
3	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	202.7pt.
4	ブレイブルー <アークシステムワークス>	169.7pt.
5	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	138.2pt.
6	Virtua Fighter5 R <セガ>	92.3pt.
7	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	98.3pt.
8	旋光の輪舞DUO <グレフ>	80.5pt.
9	デモンブライド <エクサム>	63.5pt.
10	THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア>	60.6pt.

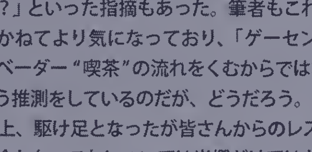
大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	312.2pt.
2	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	286.1pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	255.3pt.
4	beatmania ⅡDX 16　EMPRESS <KONAMI>	177.7pt.
5	ボーダーブレイク <セガ>	156.3pt.
6	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔 <セガ>	143.0pt.
7	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	102.4pt.
9	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	80.3pt.
8	DrumManiaV5 Rock to Infinity <KONAMI>	68.2pt.
10	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008 <セガ>	60.9pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

旋光の輪舞 DUO <グレフ>

今月上旬にバージョンアップした『旋光の輪舞DUO』がランクイン。対戦格闘とシューティングが融合した独特のゲーム性が、コアなユーザーに支持されている模様。バージョンアップも追い風になっているようだ。



クセの強いゲーム性を持つが、熱狂的なファンも多い。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/JOYLAND江守店/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/つるまき　ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG　函館	☎0138-54-7100
ヴィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンター8-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム　ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ブリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET　BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リプロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲　NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか?　興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ださい。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。　また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340　　E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

※先月より当コーナー宛てのメールアドレスが変わっています!　ご注意ください!

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

アルカディアクーポン
コピーすると使用できなくなります
アルカディア→ゲームセンター
10月30日から
21-11.29まで
印　印　印

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年11月版

※掲載されているイベント内容は、事前に予告なく変更される可能性があります。
※ここに掲載されているイベント以外にも、「月刊アルカディア」公式ページでは多くのイベント情報を紹介しています。
(http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/location_event_list.cgi)

北海道

★ベガジオ栄町店
札幌市東区北42条東16-1-5 ☎011-785-9800
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

11/21	14:00	ポップンミュージック17大会 ◆詳細はHP参照

福島県

★スーパーヒーロー　仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

11/3	21:00	G vs.G NEXT大会 ◆20:00受付
11/7	22:00	VF5R店舗大会 ◆21:00受付
11/15	15:00	戦場の絆大会 ◆14:00受付
11/23	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19:00受付

埼玉県

★HAP' 1　GAME　CITTA'　UNO
さいたま市桜区田島8-2-12 ☎048-844-8868

11/15	16:00	ガンダムVSガンダムNEXT大会 ◆参加費1人100円、1部シャッフル戦(32名)、2部チーム戦(16チーム)
11/21	17:00	三国志大戦3大会 ◆参加費300円、定員16名
11/22	16:00	DDR大会 ◆参加費100円、定員16名

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sal.jp/booboss/

11/8	19:00	An×An2トーナメント大会 ◆当日発表
11/22	15:00	QMA6トーナメント大会 ◆当日発表

栃木県

★ファンタジーパーク
那須塩原市二区町352-7 ☎0287-37-5137

11/7	19:00	北斗の拳ランダム2on2大会 ◆ランダム2on2早稲田式、バグ昇竜以外何でもOK
11/15	19:00	KOF2002UM大会

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900

11/7	18:00～23:00	VF5公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ
11/21	18:00～23:00	VF5公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

11/7	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆カード保有者のみ　定員無し
11/14	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆カード保有者のみ　定員16名
11/21	16:00～21:00	VF5オープンバトル ◆カード保有者のみ　店員無し
11/28	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆カード保有者のみ　定員16名

★ゲームパークZAPS千葉 柏店
柏市根戸386-13 ☎0471-37-1977

11/13	20:00	VF5R公式大会 ◆19:30受付
11/23	20:00	すごカナ2店舗大会 ◆19:30受付
11/27	20:00	VF5R公式大会 ◆19:30受付
11/29	20:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆19:30受付

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.ace-net1.com/tudanuma/index.htm（店舗）
http://avalonsgate.net（大会主催側）

11/15	12:00	アヴァロンの鍵-弐-スターターデッキバトル35 ◆受付11:00～ レア8枚制限あり 詳細は主催のHP参照 定員24名 参加費500円

東京都

★クラブ セガ 秋葉原
千代田区外神田1-10-9　サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

11/7	10:00～15:00	VF5R　公式オープンバトル ◆カード必須
11/8	10:30	VF5R　公式大会 ◆カード必須、定員64名
11/21	10:00～15:00	VF5R　公式オープンバトル ◆カード必須
11/22	10:30	VF5R　公式大会 ◆カード必須 定員64名

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5　大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

11/1	19:00	ブレイブルー　2on2大会 ◆キャラ制限無し キャラ変更無し
11/8	19:00	ストⅢ　3rd 大会 ◆キャラ制限無し キャラ変更無し
11/15	19:00	G vs.G NEXT大会 ◆制限無し、機体変更なし
11/23	19:00	マブカプ2大会 ◆キャラ制限無し キャラ変更無し
11/29	19:00	An×An2大会 ◆ハンディ無し

★CLUB SEGA 新宿西口店
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257/03-3348-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

11/15	15:00	侍魂零SP・剣客伝 合同大会
11/21	16:00	月華の剣士2 大会
11/22	16:00	KOF2002UM 大会
11/23	16:00	ブレイブルー 2on2大会

※キャラ変更無し

★G-link 渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'm0nビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

11/8	18:00	三国志大戦3 大会
11/15	18:00	三国志大戦3 大会
11/22	18:00	GCB 大会
11/29	18:00	GCB 大会

※全イベントルール未定 店舗にて確認のこと

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

11/8	15:00	FHD 大会 ◆参加料無料
11/15	15:00	闘姫伝承 大会 ◆参加費無料
11/22	15:00	マブカプ2 大会 ◆参加費無料　2本先取制
11/29	15:00	ブレイブルー CS大会 ◆参加費無料　闘劇'09ルール準拠で開催

★GAME-NEWTON　大山店
板橋区大山町25-8　野口ビル81F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

11/14	20:00	スパⅡXランバト ◆個人戦
11/23	10:00	ストⅢ 3rd 大会 ◆招待制勝ち抜き2on2（当日参加あり）詳細は店舗HPを参照
11/27	20:00	すごカナ2　第3期ランバト ◆個人戦
11/29	11:00	VF5R東京ベイエリアカップ ◆3on3

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

11/3	14:00	G vs. GNEXT定期大会 ◆当日発表
11/8	16:00	MB定期大会 ◆当日発表
11/22(23)	19:00(16:00)	ブレイブルー導入記念2夜連続大会 ◆当日発表
11/13・27	20:00	VF5公式大会 ◆公式ルールに準ずる

京都府

★京極ゲームセンター
京都市中京区新京極蛸薬師上ル西入ル ☎ 075-221-0033

11/7	16:00	G vs.G NEXT大会 ◆15:00受付
11/14	16:00	G vs.G NEXT大会 ◆15:00受付
11/21	16:00	G vs.G NEXT大会 ◆15:00受付
11/28	16:00	G vs.G NEXT大会 ◆15:00受付

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

11/8	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
11/15	19:00	VF5R 公式大会
11/23	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
11/29	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

11/7	19:00	VF5R 公式大会
11/14	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
11/21	19:00	VF5R 公式大会
11/28	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル

★スーパーヒーロー　久御山店
久世郡久御山町大字下津屋小字北野23-1 ☎0774-45-3780

11/3	18:00	鉄拳6BR店舗大会 ◆17:00受付
11/21	18:00	LoV店舗大会 ◆17:00受付
11/22	18:00	戦場の絆店舗大会 ◆17:00受付
11/23	18:00	三国志大戦店舗大会 ◆17:00受付

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

11/1	15:00	G vs.G NEXT 大会 ◆14:00受付
11/8	15:00	湾岸MN3DX 大会 ◆14:00受付
11/15	15:00	MBAA 大会 ◆14:00受付
11/22	15:00	ストⅣ 店舗大会 ◆14:00受付

滋賀県

★スーパーヒーロー堅田店
大津市真野2-31-30 ☎077-571-1231

11/7	16:00	G vs. G NEXT大会
11/14	16:00	G vs. G NEXT大会
11/21	16:00	G vs. G NEXT大会
11/28	16:00	G vs. G NEXT大会

※全イベント共通で受付は15:00

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000
http://avalonsgate.net（大会主催側）

11/15	12:00	アヴァロンの鍵-弐-スターターデッキバトル35 ◆受付11:00～ レア8枚制限あり 詳細は主催のHP参照 定員24名 参加費500円

大阪府

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

11/7	17:00	第20回ブレイブルー大会
11/14	17:00	第10回ブレイブルーランダム2on2大会
11/21	17:00	第1回ブレイブルー CS大会
11/28	17:00	第1回ブレイブルー CSランダム2on2大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	鉄拳6BR 2on2大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007

11/1・22	15:30	MBAAシングルトーナメント戦
11/7・21	15:30	ブレイブルーシングルトーナメント戦
11/14・28	15:30	Fataシングルトーナメント戦
11/15・29	15:30	MBAA2on2トーナメント戦 ◆15日は参加費1チーム100円、29日参加費無料のランダム2on2

※エントリーは15:00まで 参加人数により、ルール変更の場合あり 特記無いものは参加費無料

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

11/6・13・20・27	18:00	G vs.G NEXT 大会
11/7・21・28	18:00	LoV 大会
11/1・8・15・22・29	18:00	三国志大戦3 大会
11/14	17:00	MB関西最強決定戦2 予選

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15　MM0ビル8F～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

11/8	14:30	ストⅣ 大会 ◆参加費無料
11/22	14:30	ヴァンパイアセイヴァー 大会 ◆シングルトーナメント 参加費無料

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

毎週木曜	20:00	鉄拳6BR 店舗大会
毎週金曜	19:00	G vs.G NEXT 大会
毎週土曜	20:30	WCCF 店舗大会

★セガワールド今福
大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html（店舗）
http://avalonsgate.net（大会主催側）

11/15	12:00	アヴァロンの鍵-弐-スターターデッキバトル35 ◆受付11:00～ 定員24名 参加費500円レア8枚制限あり イベントの詳細は主催のHP参照

★アミューズメントパーク　エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

11/14	20:00	VF5R 公式大会 ◆19:00受付
11/22	18:30	VF5R公式 オープンバトル ◆17:30受付
11/28	18:30	VF5R公式 オープンバトル ◆17:30受付
毎週土曜	25:00	WCCF 店舗大会 ◆24:00受付

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

11/14	18:00	ストⅣ 初心者大会 ◆参加費100円、PP20000以下
11/15	18:00	ストⅣ 無差別大会 ◆参加費100円
11/27	20:00	ストⅣ 無差別級大会 ◆参加費100円
11/28	18:00	ストⅣ BPレシオバトル大会 ◆参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

11/8	14:00	MBAA 大会
11/15	15:00	ストⅣ 中級者以下限定大会 ◆PP20000以下　カード登録必須
11/22	15:00	ストⅣ 大会
11/29	14:00	ブレイブルー＆GGXXAC 大会 ◆ブレイブルー大会終了後にGGXXAC受付

今月のピックアップ1　**強豪集結の招待制大会!**

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE 招待制勝ち抜き 2on2大会

■主催・運営・開催：
GAME NEWTON　大山店
(東京都板橋区大山町25-8
野口ビルB1F)
■HP：
http://www.game-newton.co.jp/
■開催日時：11月23日（土）
■開始時間：10:00～

■備考：当日参加有り。エントリー、イベント詳細の確認、問い合わせは開催店舗のHPにて。

●招待制大会ということもあり、当日は数多くの強豪プレイヤーがお店を訪れそうだ。ハイレベルな闘いを見逃すな!!

今月のピックアップ2　**バチャっ子注目の5on5!!**

Virtua Fighter5 R　5on5大会 GH-CUP

■開催場所：
グッドヒル
(栃木県宇都宮市川田町1000 - 1)
■大会公式HP：
http://ghcup.blog96.fc2.com/
■開催日時：11月22日（祝）
■開始時間：12:00～

■備考：エントリー方法等、詳細は随時HPにて発表。

●栃木にVF5on5大会が帰ってくる!!　関東近県のバチャっ子たちは、餃子食べがてら栃木でバーチャの大会に参加してみるのも一興では？

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見町633 ☎0B58-23-5255

11/7	20:30	VF5R 公式大会 ◆20:00受付
11/7	20:30	LoV 店舗大会 ◆20:00受付
11/14	20:00	ストⅣ 店舗大会 ◆19:30受付
11/21	20:00	鉄拳6BR 店舗大会 ◆19:30受付

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0B52-72-2550

11/7	21:00	鉄拳6BR今出屋王決定戦 ◆シングルトーナメント 参加費200円
毎週木曜	21:00	鉄拳6BR今出屋ランバト ◆シングルトーナメント 参加費100円

香川県

★マックスプラザ 善通寺店
善通寺市中村町179B-2 ☎0B77-63-4333

11/8	18:00	悠久の車輪 店舗大会 ◆17:00受付
11/14	19:00	ブレイブルー 店舗大会 ◆1B:00受付
11/15	19:00	LoV2 店舗大会 ◆1B:00受付
11/28	19:00	ブレイブルー 店舗大会 ◆18:00受付

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

11/1	15:00	すごカナ2 ランバト ◆ランバト③ ランダム2on2
11/8・22	15:00	旋光の輪舞DUO 大会
11/1	15:00	すごカナ2 ランバト ◆ランバト④&決勝大会

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

11/7	18:00 ～	KOF2002UM 大会
11/14	18:00 ～	ブレイブルー 大会 2on2大会
11/21	18:00 ～	G vs. G NEXT 大会 2on2大会
11/28	18:00 ～	MBAA 大会 ◆早稲田式2on2

★プリゲーレインボー
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-771-0505
http://avalonsgate.net（アヴァロンの鍵・大会主催）
http://projectag.net（ポップンミュージック・大会主催）

11/15	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル35 ◆受付11:00 ～ レアB枚制限あり 詳細は主催のHP参照 定員24名 参加費500円 開始前フリープレイ有
11/29	13:00	ポップンミュージック・ポップンレインボー!7 ◆受付12:00 ～ 定員20名 参加費300円 バトルモードと共同プレイ会 コスプレでの参加可 詳細は主催のHP参照

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

11/8	14:00	VF5公式大会 ◆公式ルール
11/22	14:00	旋光の輪舞DUO 大会 ◆公式ルール

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-358B
http://www.maruka.jp/game.html

11/15	20:00（予定）	VF5R公式大会 ◆カード保有者のみ 32名まで 19:00受付予定

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

**〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location2009@arcadiamagazine.com**

今月の強者たち 2009年9月開催分

9月に開催された大会で、上位の成績を残した人たちをここに一挙紹介するぞ!

●ベガジオ栄町店(北海道)
◇DDR X大会 9/6・19名
優勝:T.T-AHT 2位:WING 3位:いの☆しし

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉県)
◇An×An2大会 9/13・10名
優勝:D埼Q玉N 2位:ミュウツー 3位:Rave
◇QMA6大会 9/25・16名
優勝:EXルーミア 2位:たこぼうず 3位:たこやき

●アミューズメントエース津田沼(千葉県)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル34 9/20・28人
優勝:ディズィー 2位:Ao. 3位:ルーファス

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ブレイブルー大会 9/13・18名
優勝:格闘美神(ニュー) 2位:ソウジ 3位:電脳
◇マブカプ2大会 9/20・12名
優勝:こへ(マグニート、ストーム、センチネル) 2位:ファントム 3位:Chris King
◇アカツキ電光戦記大会 9/27・15名
優勝:イップ(魏) 2位:MARUみちのく 3位:ムラ=ヘクマ

●クラブ セガ 秋葉原(東京都)
◇月華の剣士2-風華雪月-店舗予選 9/12・17名
優勝:TAK(鷲塚)
◇VF5R公式大会 9/27・25名
優勝:赤パン@全力大学(鷹嵐)
◇旋光の輪舞DUO~ Ball-sperrwerk02 9/27・30名
優勝:テラナタス(ラナタスβ)

●新宿スポーツランド本館(東京都)
◇GCB スポランファイナル 9/5・10名
優勝:まさろ
◇レディース全国への道5 3タイトル(初・中級者)合同女性限定イベント大会 9/13・27名
・ストⅣ部門
優勝:まほ(バルログ)
・GGXXAC部門
優勝:とも(メイ)
・ブレイブルー部門
優勝:たかな(タオカカ)
◇G vs. G NEXT 第5回新宿温泉杯 シャッフル2on2団体戦 9/20・38名
優勝:ほし☆(ガンダム) ジン(デスサイズ)
◇VF5R 公式大会 9/21・14名
優勝:しあわせ☆マチ子さん(アイリーン)
◇G vs. G NEXT 第6回スポラン杯 8on8団体戦 9/27・224名
優勝:「まえざわ まい」てらちぃ(アカツキ)/よしづき(ニュー)/ガク(百式)/リアジュウヒロキ30才(キュベレイ)/はるおエウレカ(WO)/かも(デスサイズ)/うに(∀)/えぬ(ガンダム)
◇ブレイブルー 毎週水曜大会 プレイヤーランダム団体戦 9/30・14名
優勝:「ぴーちく」おろちょん(ラグナ)、しゅーた(ラグナ)

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇エクサム公認デモンブライド大会 9/6・14名
優勝:ステルスモモ 2位:ぎじん
◇MB定期大会(2on2) 9/6・24名
優勝:キュアパイン&TTK 2位:RMM&DAN
◇G vs. G NEXT プレミアムドッグファイトエリア決勝 9/23・6名
優勝:フジワラ&イトウ 2位:ヤマザキ&イザワ
◇ブレイブルー定期大会 9/27・12名
優勝:セス(レイチェル) 2位:さいとう(テイガー)

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦3 大会 9/6 12名
優勝:RAG 2位:レオ
◇LoV 大会 9/13・10名
優勝:セレ 2位:A
◇G vs.G NEXT大会 9/19・16名
優勝:インパルス地雷だと思うじゃん!?(ガンダムX・インパルス) 2位:アテ??組
◇三国志大戦3大会 9/20・14名
優勝:正覚坊 2位:香竜
◇LoV大会 9/27・11名
優勝:RUKA-2 2位:のくたーん

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)
◇アカツキ電光戦記 Judgement day 9/6・8名
優勝:ガリ(塞)
◇KOF2002 UM シングルトーナメント 9/20・8名
優勝:さんげ(キング、レオナ、ハイデルン) 2位:テツ(K'、タクマ(裏)、京-2)

●KO-HATSU (大阪府)
◇第73回ザ・ランブルフィッシュ 2大会 9/5・9名
優勝:J(アラン) 2位:ケーオー
◇デモンブライド ランバト第2戦 9/6・14名
優勝:赤メス(ダスク) 2位:OGU 3位:ザビエル
◇第17回ブレイブルー大会 9/12 18名
優勝:マイルド(ジン) 2位:リベイラ 3位:中尉
◇第2回スーパーストリートファイターⅡX 2on2大会 9/13・14名
優勝:ブロンズ聖闘士/くすモンド(X本田)、ライオネットグンゼ(Xザンギエフ) 2位:黄龍レベル1/ザ☆スーパースター、セキ
◇第1回ブレイブルー初・中級者交流大会 9/26・17名
優勝:十六夜マトイ(タオカカ) 2位:KEI
◇第8回ブレイブルー 2on2大会 9/26 22名
優勝:つかさ(v-13)、マイルド(ジン) 2位:tenchi、麻生 3位:ましろ、十六夜マトイ

●セガ ワールド 今福(大阪府)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル34 9/20・6人
優勝:フレイ 2位:サーク 3位:ジゲン

●ビッグジョイ鈴鹿(三重県)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル34 9/20・23人
優勝:SYU 2位:ノバうさぎ 3位:ライダー

●三宮 SANX (兵庫県)
◇バーチャロン オラタン 5.66 店舗大会 9/5・12名
優勝:とんぬら 2位:社長 3位:やすまる
◇ストⅣ 無差別級大会 9/12・19名
優勝:牛鬼(バイソン) 2位:バス犬3位:T-R
◇ストⅣ 初心者大会 9/13・18名
優勝:ガンジャまん(サガット) 2位:雑魚市3位:ちーや
◇ストⅣ 無差別級大会 9/25・22名
優勝:ゆ～や～(アベル) 2位:まっきぃ 3位:dath
◇ストⅣ BPレシオバトル大会 9/26・35名
優勝:ひやしあめ犬チーム/ひやしあめ(ケン)、バス犬(ケン)
2位:やきにくどんチーム/ug2、ワレワレワでぶ専ダ、おなか
3位:牛鬼おったらなんとかなるやろチーム/牛鬼、はかいし、チャッキ～
◇ブレイブルー ランキングバトル大会 9/27・16名
優勝:そーへぃ(アラクネ) 2位:まーぼ 3位:なお
◇VF5 公式大会 9/13・7名
優勝:13番さん(サラ) 2位:そさま3位:ロスト
◇G vs. G NEXT 2on2大会 9/19・32名
優勝:OBY's/ろんげ(∀ガンダム)、ふよう(ガンダム) 2位:リーソクヅモ/スピードスター(∀ガンダム)、アウル(ゲドラフ)」
3位:H/けい(ディスティニーガンダム)、しょう(ガンダム)
◇GCB 店舗大会 9/20・8名
優勝:crux 2位:マナモエ 3位:カンペ/タッチ
◇旋光の輪曲DUO 店舗大会 9/20・18名
優勝:Fモニア(チャンポβ・At防御) 2位:マドラックス 3位:ジョンソン上級曹長

●ファンタジスタ(岡山県)
◇VF5R公式大会 9/5・28名
優勝:カタナ(アキラ) 2位:番長(ジャン) 3位:猫耳(リオン)、松(サラ)
◇ストⅣ中級者以下大会 9/6・10人
優勝:裸単騎(本田) 2位:フォード・マングスタ(アベル) 3位:戸沢政盛(バルログ)
◇ストⅣ大会 9/13・12人
優勝:ゲマ(豪鬼) 2位:OSA(サガット) 3位:7way(バルログ)
◇MB交流3on3大会 9/20・81人
優勝:あわれ信者 キャスバル、ヤズ、信(白レン、志貴、秋葉)
2位:兵庫から歩いてきました 凡太、消しゴム、たべし(秋葉、都古、アルク) 3位:ちょっとToLoVeるがありまして ノエル、アキ、べけ(志貴、志貴、メカ翡翠)
◇MB交流ランダム3on3大会 9/20・72人
優勝:モスクワ、日和子の夫、森ナーガ(ヒスコハ、さつき、青子) 2位:あわれ信者、スマイリー、けむり(都古、Vシオン、赤主) 3位:カカテ、かみしろ、カズ(秋葉、七夜、メカ翡翠)
◇ストⅢ3rd大会 9/21・12人
優勝:いずみ(春麗) 2位:コトブキ(オロ) 3位:えあすと(12)
◇ブレイブルー大会 9/27・18人
優勝:ニッコー(ニュー) 2位:とまと(レイチェル) 3位:人造昆虫(アラクネ)
◇GGXXAC大会 9/27・22人
優勝:ぐるぽ(ポチョムキン) 2位:ニッコー(イノ) 3位:腐乱拳(聖ソル)

●今出屋鉄拳塾(島根県)
◇第四回三島ブリキ屋鉄拳6BR大会 9/21・24名
優勝:のどあすか(飛鳥) 2位:別人2B号 3位:むくち

●セガ ワールド 松江(島根県)
◇ブレイブルー 店舗大会 9/19・14名
優勝:たく選手 2位:ふらん選手
◇ストⅣ 2on2大会 9/21・16名
優勝:味ぽん会長チーム 2位:たい倫チーム
◇MBAA 3ON3大会 9/21・24名
優勝:ありがとうチーム 2位:アイドルとジャギチーム
◇アンサーアンサー 2 店舗大会 9/26・14名
優勝:／J選手 2位:いまいち選手

●TAC北方店(福岡県)
◇すごカナ2 9/12・4名
優勝:りゅうた@センコロわかんにゃい 2位:みけ@まひるスキー(※キャラ変更アリ)
◇KOF2002UM 9/20・11名
優勝:ごんぶと信者 2位:YM信者 3位:マハドゥ(※キャラ変更アリ)
◇北斗の拳 ダムラジ杯予選大会 9/22・25名
優勝:えぐれホタテ(サウザー) 2位:もけじ
◇旋光の輪舞DUO 9/22・16名
優勝:タナカ(アンリB /ジャイルズ) 2位:けーわい 3位:ベガ
◇鉄拳6BR ランダム2on2 9/27・12名
優勝:まさかり仁(ジン)、べべべべべ二公(ガンリュウ) 2位:なっぷちゃん、一休み

●セガ アリーナ 中間(福岡県)
◇VF5公式大会 9/19・17名
優勝:兄貴(タカアラシ) 2位:★エンたん★
◇VF5公式大会 9/19・19名
優勝:七隈の星(リオン) 2位:☆四股シコホワイト☆

●TAC戸畑店(福岡県)
◇ブレイブルー 2on2 9/5・14名
優勝:HBK(ライチ)、かんだ(ジン) 2位:キルメル(テイガー)、キヨちゃん(ジン)
◇デモンブライド 9/6・12名
優勝:キズカ(イヴ) 2位:キヨちゃん(零彗)
◇フェイト2on2 9/20・24名
優勝:ハーティア(凛)、あめ(バーサーカー) 2位:オワタ(ギル)、マサ(セイバー)
◇フェイトランダム2on2 9/20・24名
優勝:あめ(バーサーカー)、マサ(アサシン) 2位:HBK(ランサー)、ナオ(セイバー)
◇MBAA2on2 9/22・22名
優勝:ロクタ(琥珀)、きるあ(秋葉) 2位:ショウ(ネロ)、東方院静歌(赤主)

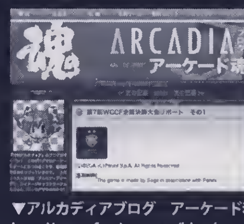
●プリゲーレインボー (福岡県)
◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル34 9/20・12名
優勝:しんちゃん 2位:くつな 3位:ヤグチ
◇ポップンミュージック・ポップンレインボー!6バトルモードトーナメント 9/27・12人
優勝:ねこやなぎ&ひさとん 2位:もちづき&Yui 3位:かえで&伽耶

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)
◇三国志大戦 第2回雀悪鬼紀柳杯 9/14・19名
優勝:SIRO 2位:雀悪鬼 紀柳 3位:BAR
◇ストⅣ【BP30000以下限定】大会 9/20・19名
優勝:ウメキ(ケン) 2位:よっさん 3位:マルフォイ
◇ストⅣランダム2on2大会 9/21・25名
優勝:尾崎(バイソン)&ちせ(ルーファス) 2位:大分乃風&ちょめ助
◇三国志大戦【級～品限定】大会 9/23・8名
優勝:鳳白龍 2位:たかみね

今月の猛者!

●熱闘新企画告知編
アルカディアブログ、始動!

今月の当欄は、イベント結果の掲載はお休みにして、ちょっとしたお知らせ。
ご存知の方もいらっしゃるとは思いますが、弊社の運営するWebサイト「ファミ通.com」内で、『月刊アルカディア』のブログが立ち上がりました! ここでは弊誌に関する情報以外にも、ゲーム大会などのレポートなども掲載しています(公式、ユーザー主導問わず)。
「この大会をブログで取り上げて欲しい!」といったご要望があれば、ページ下部↓のアドレスまでご連絡、ご相談ください。
皆さんからの情報、お待ちしております!



当ブログでは、イベントの結果などを随時更新していく予定。乞う、ご期待!

▼アルカディアブログ アーケード魂
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

注意! 先月より当コーナー宛のメールアドレスが変わっています! 現在のアドレスはlocation2009@arcadiamagazine.com

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2009年9月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
新作					
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス ver.3.00	ウィンディア	1,226,139,980	SND-ARN-F.O	全5面ALL 連同なし クリア時ライフ4/5 残ボム3	個人申請 日本電子技遊学院（東京）
	キャスパー	1,074,301,469	W5M-MKZ	ALL	ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
	スーピィ	1,099,580,859	MCR	ALL	ゲームプラザ・ショールーム＆5POLA九品寺 合同集計（熊本）
ミュージックガンガン！		190,356	M.N	2面（ALLクリア）	個人申請 バンバン2（愛媛）
デモンブライド		12,599,800	A5K	ALL しふぉん P×11 ラストで1落ち	個人申請 南宮崎駅前ゲームアーサ（宮崎）
準新作					
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・パルム	5,986,927,130	ZAP	ALL 残4 ボム3	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	裏2周 タイプB・パワー	929,649,934,629	ユセミ	ALL	グッデイ21（東京）
	通常2周 タイプC・ボム	452,078,384,580	CCP	5面×2 EXボス	個人申請 ジョイランド柏店（千葉）
雷電Ⅳ	ライトソロ	34,323,260	CY5-5AK(37mania)	ALL ノーミス 残B×1 6連荘達成(^^)v	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
レイジングストーム		4,186,540	次回頑張ります。遊撃手-ま JU	ALL EX有 2P側 残ライフ3.5	個人申請 ナムコランド梅田店（大阪）
バーチャファイター 5R	スコア	1,128,200	KFI-FUJ	ALL ラウ VersionB	GAME'5 MILK（京都）
	タイム	1'25"66	KFI-FUJ	ALL ラウ VersionB	GAME'S MILK（京都）
ザ・ランブルフィッシュ 2	ヒカリ	1,535,420	長谷川平蔵	ALL 連付 P×9	えの木（高知）
シューティングラブ。2007	1人で検定	668,800	WIZ氏に感謝 FLG-BIN	RATE9.90 連付	GAME 41（北海道）
	UNIT-2	35,078,360	TEN	ALL 5面ボス×14	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	UNIT-4	40,653,760	UMC(ミスターふなっこ)	ALL残0残ボム0 3面10万×3	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
	戦車Aスコアアタック	235,290	たじま屋ラブ。北のギノケン中年㊙	ALL 連付	GAME 41（北海道）
ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION	タイム	1'34"43	特になし。 AAZ	ALL 連付 Ver.A ナイトメア	えの木（高知）
デススマイルズ	ウィンディア・通常	457,253,315	ERT 上尾人@コスモ完全燃焼!!	ALL もう満足です。AB同付。	個人申請 ゲームシティプラス川越店（埼玉）
レトロ					
ナムコクラシックコレクション Vol.2	ディグダグアレンジ	2,630,500	J.G.K-ALL㊓	全50面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
メタルブラック	連付	727,770	T^3-CYR-WIZ	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ゆうゆのクイズでGO！GO！	連付	746,000	CYR-TSU	ALL 連付	ジャンボ（東京）
ラビオレプス	ノーマル	8,719,000	みここ旧ver	ALL 連付 ノーマル	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	エキスパート	18,209,400	KTL-ぷーぺら	ALL 連付 エキスパート	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
天地を喰らうⅡ	関羽	4,598,950	前園セブン 12年目の真実	ALL D×1 連必付	チャレンジャー ABABA天神橋店
レイストーム	R-GRAY2	29,916,650	T^3-CYR-WIZ	ALL	グッデイ21（東京）
航空騎兵物語		1,478,000	SGP-SV-TNK	2周ALL 連付	高田馬場ゲーセンミカド＆新宿ゲーセンミカド 合同集計（東京）
コットン2		34,186,800	G.M.C..Z.	ALL 九州STG祭り 2周目記念	サブカルチュア＆モンキーハウス本館 合同集計（福岡）
タイムクライシス4		8,034,190	TOE	ALL 1P 側 TIME27'41"96 ACCURACY79.0%	個人申請 黒崎フレンド（福岡）
ドラゴンブレイズ	イアン	4,018,100	入間のクズ	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ゲーム天国	TA ぴぐ	13,381,260	三流亭 大蔵	ALL 連付 タイムアタック ぴぐ	デイトナⅢ（埼玉）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	552,004,001	5PS@大台達成、でも引退しません	ALL 一周2.75億 ドゥーム1ミス 残7ボム0クリア	マットマウスパートⅡ（神奈川）
アサルトプラス	スーパー	3,516,600	RAMBLER-REI	ALLクリア スーパー ノーミス ○残×12連付	高田馬場ゲーセンミカド＆新宿ゲーセンミカド 合同集計（東京）
野球格闘リーグマン		2,236,380	みここ旧ver	ALL 連付 グリーン	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

お詫びと訂正 No.114の当コーナーにて、掲載された『ケツイ 絆地獄たち』の部門名に誤りがありました。正しくは「裏2周 タイプB」となります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びします。

講評

『デススマイルズⅡ～魔界のメリークリスマス～ver.3.00』のウィンディアは聖夜→市街→遺跡→廃墟→宮殿というルート選択でのスコア達成。なんと1面と5面ボスでは撃ちこみのためにボスに体当たりをしているのには驚かされます。また5面ボスではボム回復のためにわざとダメージをくらい、カウンタを溜めるというプレイ内容だそう。

なお、おおよその点数効率は1面終了時1億1000万、2面2億8500万、3面4億8000万、4面7億3000万、5面11億4500万となっています。バージョンアップも落ち着き、ここからのスコア争いもさらに激しさを増していくのではないでしょうか。

『レイジングストーム』は今回もまJU氏とTYO-チョイ氏の一騎打ち！ 18000点差で頭一つ抜き出たのはまたしても関西の古参、まJUでした。

『虫姫さまふたりブラックレーベル』のゴッド・パルムも、ついに60億点まであとわずか。5面ボスがうまくいったので、クリア時のボーナスが約2億点近く入ったのが大きかったそうです。

『デススマイルズ』のウインディア通常は、ここにきてトップと2位のプレイヤーとの点差は、わずか約180万点。現在の点数効率は、前半終了時2.5億前後だそうで、城面の撃ち返し弾の軌道にバラツキがあるため、運要素が高いとのコメントが付いていました。

古いところでは『ゆうゆのクイズでGO!GO!』連付の更新に注目。電源パターンで問題と解答が固定化されるため、ハイスコアを狙う際には、前もって調べてある正解の通りに、シンクロ連射を付けた4択の解答ボタンを順に押していく、という特殊なプレイ内容になります。一部では「これまでの最終スコアが限界点では？」と言われていたようですが、やはり分からないものですね。

次回集計

●次回の集計（アルカディア117号）は2009年11月15日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は11月18日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～

ゲロゲロで全キャラカンストALL達成！

クリアは比較的やさしいがカウンターストップに達するにはすべての場面でギリギリまで稼がなくてはならないドキドキ気分。そして、カンストまでの点数の余裕はあるが、難易度が高くクリア自体が相当難しいゲロゲロ気分。どちらも同じカンストALLながら、そのプレイ内容はまったく違うゲームといってもいいほどだ。

そのゲロゲロ気分のトップスコアはご覧の通り、つるまき（栃木）のプレイヤーによって総なめ状態という快挙！　また、唯一ドキドキ、ゲロゲロ両方でトップのJCB氏の健闘も光る。

ドキドキのアクアは惜しくもカンストまであと少しという痛恨のスコア。残るはドキドキのシンフィを除いた6部門だ。

ただしスコア稼ぎのキモである、カード購入で使えるショットの性質上、どうしてもキャラごとの点数効率に差が出るので、キャラによってはカンストが絶望視されているという話もある。次回以降の集計でどのキャラでのカンストが達成されるのだろうか？

ドキドキ気分

部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗
アクア	99,869,150	わざとじゃないよ？	ALL 残×6	Game in えびせん（東京）
ルイ	83,084,750	ボーンナムに期待!! JCB	ALL 5ボスで1ミス	個人申請 NOVAステーション（東京）
シンフィ	99,999,999	すべてが9になる。	ALL 残×6	ゲームスタジオキューブ（東京）

ゲロゲロ気分

部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗
ルイ	99,999,999+α	ゼロガンナー 2に期待!! JCB	ALL	個人申請 NOVAステーション（東京）
	99,999,999+α	おに～たま～	ALL 残0	つるまき（栃木）
ユーキ	99,999,999+α	おに～たま～	ALL 残2	つるまき（栃木）
シンフィ	99,999,999+α	おに～たま～	ALL 残0	つるまき（栃木）
ラーヤー	99,999,999+α	インド人を右に！しぎ@雷蔵	ALL 残1	つるまき（栃木）
アクア	99,999,999+α	おに～たま～	ALL 残1	つるまき（栃木）
プリル	99,999,999+α	おに～たま～	ALL 残2	つるまき（栃木）
コノン	99,999,999+α	おに～たま～	ALL 残1	つるまき（栃木）

旋光の輪舞DUO（VER.1.00）

アーマーを残しつつコンボ数を稼げ！

本作でもこれまでのシリーズ同様、どれだけ被弾しなかったかのアーマーボーナスと、敵に何発弾を当てたかのコンボボーナスが大きな得点源。これらのボーナス計算式にはステージ数がかけられるのため、後半面ほど点数が大きくなるのも、シリーズ通してのお約束だ。

新システムのパートナーも、実は大きくスコアに影響している。防御タイプを選択すると、防御力が上昇し被ダメージが減り、またほかのパートナーに比べて攻撃力を抑えられるため、結果としてより多くの攻撃をCPUに当てられるようになり、コンボボーナスを稼ぎ出せるというわけなのだ。

ちなみに今Ver.でツィーランが全キャラ中2番目の高得点になったのは、S（サブウェポン）発射時に瞬間的にダッシュでキャンセルすると、弾数が減らないという特殊な現象が存在するため。これにより本来はありえないコンボ数を稼げるのだ。

全キャラがグッデイ勢のトップで占められた今回の集計だが、次回集計以降の新Ver.ではどうなるのか注目したい。

部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗
レーフ	77,993,910	tarou	ALL 連同付 レーフ	グッデイ21（東京）
アンリ	88,894,380	さべ@やっぱり森野会長だね あんり	ALL 連同付 アンリ	グッデイ21（東京）
ユルシュル	83,758,900	ERO @泡まみれユーシィエロス！	ALL 連同付 ユルシュル	グッデイ21（東京）
ツィーラン	98,020,330	バグと運は伝統なんですね	ALL 連同付 ツィーラン	グッデイ21（東京）
ジャスパー	74,374,240	tarou	ALL 連同付 ジャスパー	グッデイ21（東京）
ファビアン	80,306,110	tarou	ALL 連同付 ファビアン	グッデイ21（東京）
セオ	73,731,770	tarou	ALL 連同付 セオ	グッデイ21（東京）
忍	98,159,420	tarou	ALL 連同付 三条 忍	グッデイ21（東京）
ルカ	63,401,550	さべ@手抜き るか	ALL 連同付 ルカ	グッデイ21（東京）
ラナタス	80,583,900	ERO @ラナタスの初めての男～	ALL 連同付 ラナタス	グッデイ21（東京）
ミカ	84,644,020	さべ@もう少しがんばりましょう みか	ALL 連同付 ミカ	グッデイ21（東京）

ハイスコア通信

●Game41（北海道）
今月のMVPは中年パワーさく裂！　北のステップ魔人、師匠さんでした。

●つるまき（栃木）
8月21～23日　TNK様、ずば様、DBS様、りゅう様、R様、教祖様、なかっぴ様、つるまき餃子遠征ありがとうございました。またの遠征、ご来店お待ちしております。やまのう＆ひろりん＆ランボー

●大久保アルファステーション（東京）
1Fの音楽ゲームコーナーに『beatmania IIDX 17 SIRIUS』を入荷しました。『jubeat ripples』と一緒に1プレイ100円で稼働中です。ぜひ、ご来店ください。

●チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）
連休中は大勢の方々のご来店、まことにありがとうございました。
トラブルウィッチーズ（ラーヤ）　72896540
ドキドキモード、TWT-ぱすてる　ALL　残3

●えの木（高知）
大阪にて接待してくださった、アババにお集まりの皆さま、大変お世話になりました。ありがとうございます。……と勝手に代筆してみました（笑）
さべぴょん（AAZ、マッキ上等兵、TORより）

●サブカルチュア（福岡）
STG祭り、無事終了しました。ご参加ありがとうございました。

重要なお知らせ

先月からメールアドレスが変わっています！

新：hi_score2009@arcadiamagazine.com

※メール送付の際には、必ずアドレスをご確認ください。また、質問の際には必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

新たに追加・変更されるルール

旋光の輪舞DUO ver.2.00

プレイヤーキャラクター（機体）別のスコア集計を開始します。パートナーキャラクター、カートリッジの種類は問いません。部門名は以下となります。
【レーフ】、【アンリ】、【ユルシュル】、【チャンポ】、【ツィーラン】、【ジャスパー】、【ファビアン】、【忍】、【セオ】、【ルカ】、【ラナタス】、【ミカ】、【ペルナ】、【櫻子】

トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～

限界点達成により、以下の部門の集計を打ち切ります。
【ドキドキ・シンフィ】、【ゲロゲロ・ユーキ】、【ゲロゲロ・シンフィ】、【ゲロゲロ・ラーヤー】、【ゲロゲロ・アクア】、【ゲロゲロ・プリル】、【ゲロゲロ・コノン】、【ゲロゲロ・ルイ】。

ミュージックガンガン

【スコア】で集計します。1P、2Pは問いません。また、選択する曲の種類や難易度も問いません。
■工場出荷設定[スコアに影響する設定はありません。]

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

世界を揺るがす新たなる“拳（チカラ）”――



PS3 & Xbox 360版 発売記念特別企画 開発者インタビュー

ついに満を持して世に放たれることとなった、PS3 & Xbox 360版『鉄拳6』。多くの期待が寄せられつつ発売された本作について、シリーズのキーマンたちに話を聞いた。

聞き手:アルカディア編集部　記事制作協力:タケヤマ、KEN

家庭用追加要素は？

――今回、アーケード（以下AC）にはない、家庭用専用のシナリオキャンペーンモードが追加されました。このモードのストーリーが気になるのですが、どういう位置付けなのでしょうか？

原田勝弘氏（以下原田）　シナリオキャンペーンでは、ラースの視点で『鉄拳6』の本筋のストーリーの裏側を見ていく、という形になっています。『鉄拳6』は本来、風間仁の物語なのですが、そこでラースというキャラを使って、別の方向から光を当てようと。ラースは「平八の隠し子」という実にいい立ち位置に居てくれて便利でした（笑）。

米盛祐一氏（以下米盛）　そうですね。ストーリーの裏側なので、家庭用の『鉄拳5』に収録されていた『Devil Within』のような番外編、外伝的なストーリーではなく、もっと本筋に近い位置づけですね。

――今回、予約特典で特殊アイテムのカードが付いていますが、それ以外でも家庭用とACでの連動企画を予定されているのでしょうか？　例えば、tekken-netを使った連動とか？

米盛　まだ何も固まっていませんね。

原田　tekken-netを使った連動は、諸事情あってちょっと難しいと思います。

――本作のAC版では、稼働後にさまざまなイベント、大会が開催されてきました。拳道場の称号戦もあれば、弊社主催の闘劇もあり、ユーザーさん主体の大規模な5on5イベントもあり……と、ほかのゲームに比べてもイベントは多い方だと思います。今後、家庭用独自のオンライン大会や、イベントも企画されているのですか？

原田　今回、トーナメントモードのような機能を付けたりしていません。「技術的には十分可能」なのですが、実装したとしても「実運用面で難がある」というのが実情なんです。特に規模を大きくすればするほどその問題は大きい。オンラインで、プレイヤーが同じタイミングでイベントを始めるのは難しいでしょうからね。イベントの最中に対戦相手がどこかに行ってしまったりすることもあるでしょうし。なので、どちらかといえばオンラインよりも、オフラインのイベントを盛り上げていきたいと思っています。

ガチテッケナーにとっては？

――ACユーザーが最も注目しているのは、やはりネットワーク対戦機能だとも思います。いろいろ苦労された部分も多いと思うのですが……。

原田　リージョン（地域）の違いが大変でしたね。さまざまな国の、さまざまな対戦（ネットワーク）環境を想定してシステムを作らなければならないので。鉄拳って入力から描画までの処理時間とかがほかの格闘ゲームに比べて早いという点や、ゲームシステム的にオンライン向きでない側面もあるんです。この辺りの鉄拳に関する見解はバーチャファイターの開発チームとも意見が一致してますね（笑）。例えば2Dの格闘ゲームだと、↓↘→とコマンドを入れて、ボタンを押せばそこではじめてコマンドが完成して技が出る。ところが鉄拳は↓↘→とレバー入力した瞬間から特殊ステップが出てしまい、任意のタイミングでボタンを押すと攻撃が出る、といった作りになっています。どうしても操作のレスポンスがデリケートで描画までの時間が少ない。あと空中コンボのタイミングなど、タイミングがシビアな要件が非常に多いゲームシステムなんですよ。ネットワーク対戦時のラグを緩和させるが難しくなってくるので、大変でした。

――自分のオンライン対戦のリプレイデータをアップロードしたり、ほかのプレイヤーのリプレイを見たりすることはできるのですか？

米盛　もちろん、オンラインのランクマッチではどちらもできますよ。

――ACのユーザーはプラクティスモードの内容も気になっていそうですが、何か新要素が追加されているのでしょうか？

原田　プラクティスといえば、家庭用の格闘ゲームで初めて本格的なプラクティスという独立したモードを搭載したのは鉄拳シリーズがハシリです。意外でしょ（笑）？　それはさておき、世界的な過去の実績からすると、実はプレイヤーの皆さんは、ほとんどプラクティスモードを触っていないんですよ。なのであまり力を入れてもどうなの、って内部からは苦言を呈されることさえあります（笑）。ちなみに今回は追加というか、コマンド入力の履歴が見られるモードが久しぶりに復活していますね。

米盛　練習に役立つ機能としては、CPUに「1発目の攻撃だけくらって、それ以降の攻撃をガードする」という行動を取らせることが可能になりました。

――今回、プラクティスモードではキャラクターごとに「サンプルコンボ」が収録されているそうですが、どういったものなのでしょう？

米盛　各キャラクターごとに、それぞれ簡単なものからマニアックなものまで7つずつサンプルコンボレシピが用意されています。内容はキャラによりけりですが、初心者用の基本コンボもあれば、相当変わったものもありますね。

――若干話はズレますが、『鉄拳6』、『BR』では、バウンドコンボシステムの採用により、いわゆる「運び重視のコンボ」の必要性が下がったという批判もありましたが、その辺りどうお考えなのでしょうか？

原田　うーん……、ここはちょっと捉え方が違うんですよ。運びの重要性が下がったのは、「バウンドコンボのせい」ではなく、「ステージが狭いから」というのが我々の考えです。コンボの運び距離がバウンドによって全体的に増えたのだから、もう少しステージを広くした方が良かった。バウンドコンボ自体はやはりあった方がいいと思います。

――プレイヤーの方々が「これは極端過ぎる！」と感じる部分を削ってしまったために、魅力が薄くなってしまうようなこともありますね。

原田　そういうケースはゲームに限らず、すごく多いですよね。人間、楽しいことに対していちいち「楽しい！」とは言いませんが、嫌なことに対してはすぐに「嫌だ！」と言いがちです。だから、「楽しい」という意見よりも、「嫌だ」という意見の方が表に出



プロジェクトディレクター
原田勝弘氏

ディレクター
米盛祐一氏

PICK UP Part1

三島家の“歴史”の裏側に 反逆の英雄が今、挑む――



今回の家庭用版『鉄拳6』で追加された「シナリオキャンペーンモード」は、AC版に近い感覚でプレイできるアクションゲーム。インタビュー中で語られているように、ゲーム内でアイテムを集めることで、キャラクターの能力をカスタマイズ・強化できる。



今作の影の主人公とも言えるラース。本モードでは、平八の隠し子である彼の出生の秘密や、風間仁が突如として乱心した理由が明かされる？

シナリオキャンペーンモードに注目!!

PICK UP Part3

モーションブラーの効果

AC版『鉄拳6BR』から実装されたモーションブラー。いまさらですが、弊誌に掲載された『BR』攻略記事の写真がブレていたのはこのせいで、機材の故障とかではありません。



●ブラーOFF
こちらはブラーをかけていない状態。画面の静止画を撮影すると、輪郭がくっきり分かる。



ブラーをかけた状態で撮影するとこうなる。静止画で見ると、一見何の技か分からないことも。
●ブラーON



（シナリオキャンペーンモードは）80年代アクションゲームの楽しさをリスペクトしています（原田氏）



面白さが絡んでいると思った部分の調整は慎重に考えます（米盛氏）

やすい。例えば空中コンボが決まると、くらっている側は「嫌だー！」となるのですが、くらわせている方は楽しい。ここでくらっている側から出てくる「嫌」という意見を受けて安易にコンボを弱くすると、コンボを当てている側の楽しさ、壮快感を損なってしまいます。

米盛　もちろん、ユーザーの方の指摘で、「なるほど」と思った部分については調整しています（笑）。でも、「ここは面白さが絡んでいるな」という部分だと感じたら、慎重になるようにしていますね。ちなみに、『BR』で追加されたステージは、心持ち広めに作ってあります。あと、さきほど話が出たシナリオキャンペーンモードでは、バウンド回数の上限を上げるアイテムが登場します。敵が何度もバウンドするので、見ていて楽しいと思いますよ（笑）。

どうなる？　カスタマイズ

――では次に、カスタマイズについて。御社は、『鉄拳』シリーズ以外の人気タイトルも多数抱えていらっしゃいますが、ダウンロードコンテンツ（以下DLC）などでのコラボレーションなどは、企画されていたりするのでしょうか？

原田　うーん、特に無いですね。

――例えば『アイドルマスター』の服が着られたりとか（笑）!?

米盛　それはだれが喜ぶんですか（笑）。

原田　怒るプレイヤーも居そう（笑）。

――AC版で期間限定で使えるレンタルアイテムは、家庭用で使えるのでしょうか？

米盛　ノボリやオーラ、擬音エフェクトなどですね。一部のアイテムは普通に使えますよ。それ以外のものについては……まぁ楽しみにしていてください（笑）。

――今回も有名漫画家によるEXコスチュームがありますが、DLCなどでほかの作家さんによるデザインが追加されたりすることはあるのでしょうか？

原田　ユーザーさんの要望があれば考えますが、今のところはありません。やるとしても、無料でやりたいと思っています。プロジェクトによってさまざまな考え方はあると思いますが、やはりウチはソフト一本の中にすべて収めたい。

――コラボレートと言えば、例えば「鉄拳」のキャラがほかのゲームに出ることは？

原田　『アーバンレイン』にポールとロウが出たのときような、ゲスト出演的なものは可能性がありますね。まぁ「僕もいつかは結婚します」ぐらいの話ですけどね（笑）。

鉄拳の魅力はどこにある？

――鉄拳シリーズは、今年で15周年を迎えます。『ウルトラジャンプ』（集英社）誌上で、記念企画としてコミカライズ作品が掲載されたりしていますが（その続きは、webの『ウルトラジャンプegg』に掲載）、今後、ほかにもこういった特別企画を進めていかれる予定はありますか？

原田　いろいろやりたいんですけど、あまりうまくいった例が無いんですよね。数少ない例外が、香港の（鄺氏制作有限公司から出た）コミックかな？

米盛　アーマーキングのマスクを取ったらジュリアが出てくるやつですね（笑）。

原田　今回の企画も試験的な意味合いが多いんですね。手前ミソで恐縮ですが、鉄拳って、プレイヤー人口は「格闘ゲームの世界的市場におけるシェアと、実プレイヤー数のデータやインカム」で言えば家庭用においてもアーケードおいても1番多いんですよ。だけどその一方で、コスプレイヤーの数や、メディアへのイラスト投稿の数って、ほかのゲームに比べても圧倒的に、というか、多分1番少ない。これは日本でもそうですし、海外でもそう。

――弊誌のアンケートや、読者投稿コーナーを見ていても、それは感じますね。

原田　あとちなみに、鉄拳ファンの特徴としては、ほかのゲームのファンに悪口言われても、擁護してくれない（笑）！。

米盛　「（ファンの方は）どうせナムコだからね！」とか言って笑ってますからね（笑）。

原田　擁護が増えて批判やブーイングが無くなってしまったら実は終わりなんですよね。バロメーターとしてそういうところが重要なんです。

――ファンの人にも、「何か言われたところで、面白いゲームなのは分かってるし、プレイヤーも多いから気にしない」という余裕があるのかもしれませんね。さて、そろそろ質問も終わりとなりますが、お二方が本作で「ここは力を入れたので見てほしい！」と思うところを教えてください。

原田　モーションブラーは注目してもらいたいところです（※PICK UP3のカコミを参照）。普通にプレイしているだけでは特に気にならないでしょうし、静止画を見ただけではブラーをOFFにした方がきれいに見えると思います。……が、実際の効果は、ブラーをONにした状態でしばらく遊んだ後に、OFFにしてみるとよく分かります。「1秒間60フレームのゲームでもこんなにガクガクするのか！」と驚くはずです。また、ブラーのおかげでかなり目が疲れにくくなっていることが体感できるはず。このエフェクトは、コアな格闘ゲームユーザーのために付けた機能なので、そういった人たちに評価していただけるとうれしいですね。

米盛　ほかには……シナリオキャンペーンですね。笑えるギミックがたくさんあるので、ぜひ注意して見てください（笑）。

原田　道路を力士が転がってきたり、下水から忍者が飛び出てきたり（笑）、80年代のアクションゲームの楽しさやバカバカしさをリスペクトしています。あと、シナリオキャンペーンは、カスタマイズのアイテム集めにめちゃくちゃハマれますよ。

米盛　強力なアイテムを入手したのに、外見はすごく変なことになっていてがっくりきて、「次はカッコよくて強いアイテムを探してやる！」とムキになったりしますね（笑）。

原田　演出面では、リアルタイムデモとゲームを見比べてください。「絶対担当者違うだろ、これ！」みたいなギャップ、シュールさは必見です（笑）。

米盛　鉄拳は、いい意味でまじめ過ぎないというか、ゲームゲームしているところがあると思います。そこは魅力だと思うので、ぜひ注目してください。

原田　ひとまずそんな感じですね。

――本日はお忙しい中、ありがとうございました！

PICK UP Part2

豪華作家陣とのコラボレーションで魅力的なEXコスチュームを追加!!

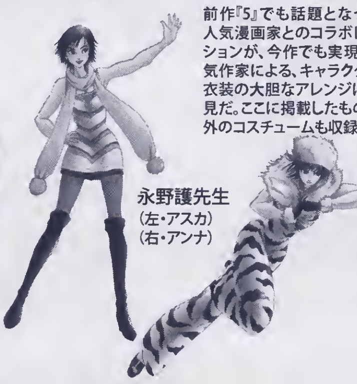
前作『5』でも話題となった人気漫画家とのコラボレーションが、今作でも実現。人気作家による、キャラクター衣装の大胆なアレンジは必見だ。ここに掲載したもの以外のコスチュームも収録。



いのまたむつみ先生
（ザフィーナ）



岸本斉史先生
（ラース）

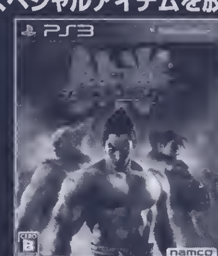


永野護先生
（左・アスカ）
（右・アンナ）



山口貴由先生
（カズヤ）

特大プレゼント企画!
PS3版『鉄拳6』10本とスペシャルアイテムを放出!



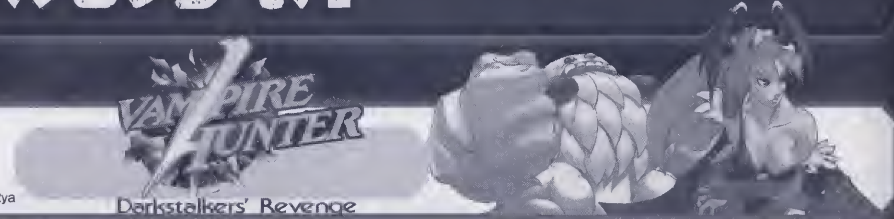
さる9月25日に開催されたTGS内のプレス大会にて、弊誌ライターの「タケヤマ」が出場して見事優勝、賞品としてPS3版ソフト10本と、原田氏サイン入りスティックを獲得したので、読者プレゼントとして大放出するぞ!

応募方法の詳細は本誌P3参照

注目ゲーム 最新戦況分析

2009年10月21日版

ユーザー主導の形で参加者100名を超える大規模大会が開催されることが多い昨今。今月はそういった大会の様子やキャラクター使用率の情勢から、タイトルの置かれている現状をリサーチし記事にすることを試みてみた。



14年経った今でも熱い闘いが……

第4回「DCC」ヴァンパイア ハンター部門。大会初の2連覇なるか!?

Text：柏木& T2ya

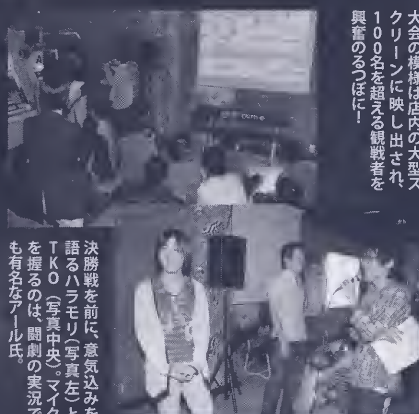
DCC概要

2006年から、年に一度の「ヴァンパイア」シリーズの祭典として、『ヴァンパイア ハンター』、『ヴァンパイア セイヴァー』最強の座を決めるべく始まった「Darkstalkers Combination Cup（以下DCC）」。毎回100名以上の参加者が集まり、プレイヤー主導の全国大会としては最大級の規模で開かれている。第4回目となった今年は9月20日に「高田馬場ゲーセン・ミカド」で開催された。

白熱のヴァンパイア ハンター部門

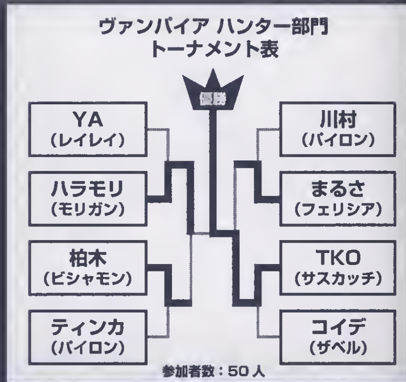
総勢50名でのシングルトーナメントとなったハンター部門。注目は東京と大阪で開催された予選を勝ち上がった「TKO」（サスカッチ）と「柏木」（ビシャモン）。K-1方式が採用された当大会では、両名は最終選択権を持ち、別ブロックに分かれて前評判通りに勝ち上がって行くが、「柏木」は準決勝で第1回優勝「ハラモリ」（モリガン）との対決に敗れ3位に終わる。「TKO」は第3回の決勝と同カードとなった「まるさ」（フェリシア）を打ち破り決勝へ進む。決勝戦を制したのは「TKO」。終始落ち着いた動きを見せDCCハンター部門2連覇を達成した。

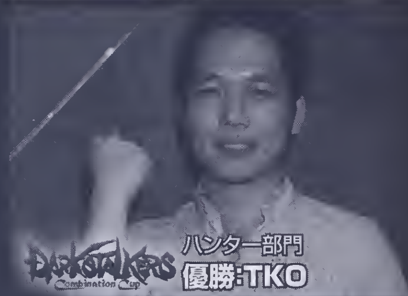
全国的に稼動筐体数が少ないながらも、第2回優勝「ウメハラ」氏をはじめ有名プレイヤーの間でも、高いゲーム性を支持する声が多いヴァンパイア ハンター。今大会でも「MOV」（フォボス）、「やっくん」（オルバス）といった他ゲームの有名プレイヤーの参加が見られ、中でも「あきた」（モリガン）のように優勝候補と呼ばれるほどの新規参入者が現れるなど、今後もハンター界から目が離せない状況が続きそうだ。



大会の模様は店内の大型スクリーンに映し出され、100名を超える観戦者を興奮のるつぼに！

決勝戦を前に、意気込みを語るハラモリ（写真左）とTKO（写真中央）。マイクを握るのは、闘劇の実況でも有名なアール氏。



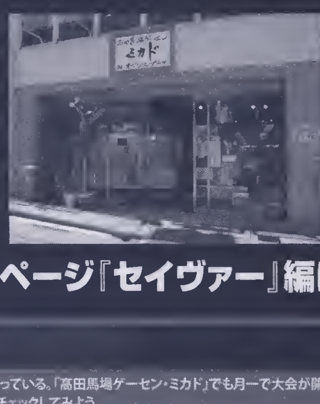


『ハンター』のプレイ事情の過去・現在・未来

※DCCの詳細な結果と過去の結果については公式サイトにて確認できるぞ。
http://www.vampire-dcc.com/

1995年に発売されたヴァンパイア ハンターは、「ストII」ベースのゲームがまだ多い中、空中ガードやダッシュからの多彩な攻めなど、今までに無いそう快感が売りとなって、対戦格闘ブームが色濃く残る当時大ブームとなる。オフィシャルの全国大会が終わった後もその対戦熱は冷めることが無く、さらなる強者を求めたプレイヤーが集まる場所として神田にあるゲームセンター「ビッキーズ」がクローズアップされていく。そしてこの「ビッキーズ」で今なお2D格闘ゲーム界のカリスマである「ウメハラ」を輩出することになる。オフィシャル全国大会後にメキメキと力をつけ頭角を現していった「ウメハラ」氏。まだインターネットなどが無い時代にその強さが口コミで広まり、全国から挑戦するために多くのプレイヤーが「ビッキーズ」に集まっていった（この中には『ストリートファイターIII 3rd Strike』で有名な「ヒライ」氏や『CAPCOM VS. SNK 2』で有名な「D44」氏など、今でも広く名前を知られているプレイヤーが数多く居た）。

「ウメハラ」氏を中心にビッキーズで盛り上がりを見せていたヴァンパイア ハンターだが、続編のヴァンパイア セイヴァー発売と同時に急速に対戦の輪が萎んでいくことになる。全国的に稼動している場所も少なくなり終わったかに見えたが、2004年ごろ、秋葉原「HEY」に1台のヴァンパイア ハンターが設置されたことをきっかけに再び対戦の灯が盛り上がることになる。最初は数名だったプレイヤーもうわさを聞きつけ徐々に増えていき、ビッキーズ勢の復活などもあり、DCC開催へとつながっていくことになる。現在では「高田馬場ゲーセン・ミカド」を中心に盛り上がりを見せ、ほかにも「クラブセガ新宿西口店」で月例大会や新規参入者を対象にしたフリープレイイベントが開催されているなど、活発な動きを見せている。

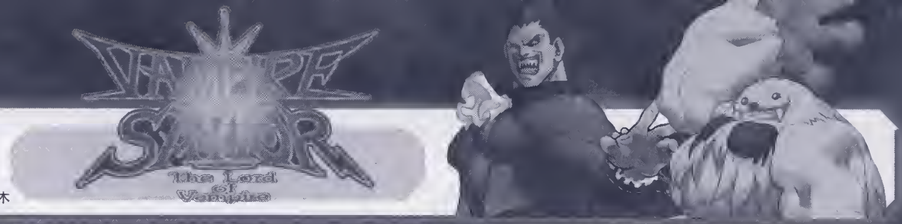


現在、『ハンター』&『セイヴァー』の聖地となっている「高田馬場ゲーセン・ミカド」。

次ページ『セイヴァー』編に続く

はみ出し情勢

●ハンター補足:「クラブセガ新宿西口店」のフリープレイは月一で主に日曜夜に開催中。初級者向け台も設置されていて新規勢で盛り上がっている。「高田馬場ゲーセン・ミカド」でも月一で大会が開催されていて、こちらも週末夜に開催されている。どちらもmixiの「VAMPIRE HUNTER」コミュニティ等で詳細決まり次第告知されているので、興味のある人はチェックしてみよう。



ついに古参プレイヤーの牙城が！

第4回「DCC」ヴァンパイア セイヴァー部門。今年一番強かったのはだれだ？

Text：T2ya＆柏木

8強に名乗り上げたのは!?

セイヴァー部門は53チーム（106名）による2on2早稲田式にて争われ、シード権をかけた予選が各地で開かれた。通過したのは以下の5チーム。【打倒】「DD」（サスカッチ）＆「ナス」（サスカッチ）、【ゼブラチーム】「コショー」（バレッタ）＆「パンピーナ」（Q-Bee）＆【わんにゃん：破】「たかはし」（ガロン）＆「ねこはし」（フェリシア）、【しま☆かじR】「始末屋」（ジェダ）＆「Kaji」（リリス）、【博多人形綺麗だにゃ♪】「らんてぃ」（ビシャモン）＆「恐竜」（バレッタ）。

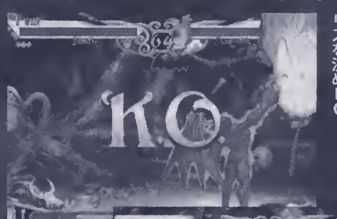
なお今年も例年に従い、組み合わせ決めはK1方式となり、各々が思いを馳せるトーナメントとなった中、名乗りを上げたのは【元老院】「だら」（デミトリ）＆「T2ya」（ザベル）、【セイヴァーマイスターズ】「クマ」（サスカッチ）＆「大内」（ジェダ）、【しま☆かじR】、【起泡（砲）転結！】「超あつた」（レイレイ）＆「暴」（オルバス）、【打倒】、【シニア勢コンビ】「たけぽん」（モリガン）＆「さかもと」（Q-Bee）、【中段】「サカイ」（ザベル）＆「おらおら」（Q-Bee）、【uri-en】「オガワ」（ザベル）＆「ナカニシ」（ビシャモン）だった。予選を通過しても残れなかったり、キャラがバラけているのが面白い部分だろう。



動向が注目されていた「オボロ」、「地球」はハンター勢からの刺客に敗れる!!

今年の覇者とDCC総評

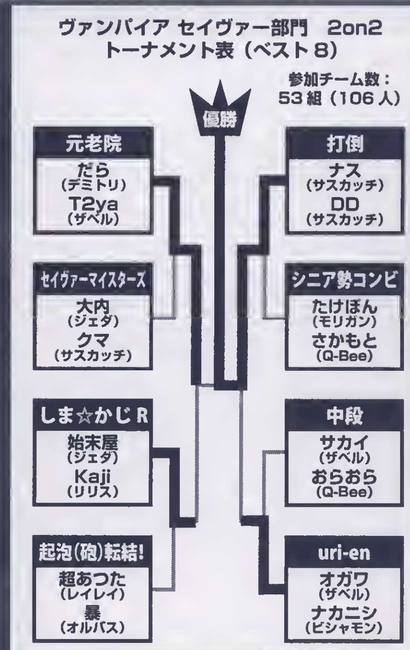
決勝戦の椅子に座った2チームは、前評判はそれ程高くなったダークホース的存在の【元老院】と、K1方式だったが優勝候補筆頭の【ゼブラチーム】が居るブロックにあえて入り見事に勝利したもう一つの優勝候補の【打倒】だ。「だら」が「ナス」を、「DD」が「T2ya」を破り、そして優勝決定戦にもつれ込むという決勝戦らしい決勝戦を制したのは、古参組にもまれながら確実に力をつけてきた「DD」だ！第4回にして初めて古参組が優勝から落ちた瞬間となった。こうして今年のDCCは両部門「サスカッチ」の優勝で幕を閉じた。結果だけ見れば呆気ないのかもしれないが、対戦環境が限られている両ゲームで毎年これだけの人を熱狂させているということはまだまだ終焉は迎えないだろう。またセイヴァーのガロンにていまだに新発見があったりとプレイヤーを飽きさせないのは良ゲーの証だ。



決勝「だら」vs「ナス」。暴君「ナス」圧倒的有利かと思われたが、「だら」の巧みな読みが冴え渡りミッドナイトブリスを決めKO！



決勝「T2ya」vs「DD」。開幕の読み合いに勝った「DD」がそのまま勢いに乗り勝利した。初手が重要な非常にセイヴァーらしい結果だった。





セイヴァー部門
優勝：打倒（DD＆ナス）

『セイヴァー』の現状を語る～東西対談

対談参加者　だら……関西の古参組。DCCは第1回、第4回準優勝と好成績を収めている。
DD……関東の後発組。悲願適って第4回で優勝を勝ち取った。

だら：早速だけどセイヴァーの現状と言えば、各地区、いろいろなはやり方をしてるね。

DD:具体的に言うと、東北・関東・名古屋・関西・九州ですかね。

だら：東北は仙台の「エフワンR」、名古屋は塩釜の「スペースシャトル」、九州は福岡の「モンキーハウス」で、週1～2ペースで1店舗に集中して対戦してるね。

DD:「エフワン」は毎月の大会。名古屋は、毎年遠征者も集まる「名古屋物語」をやっていますね。

だら：関西は、「茨木VIP」で毎月大会を開いていて、15人前後で盛り上がってるかな。あとは兵庫の三宮では「COO」で毎週集まって対戦会をやっているよ。あと毎年、年初めの「a-cho」でのイベント「カプコンオリンピック」では種目に選ばれてるね。関東はどんな感じ？

DD: こっちは「高田馬場ミカド」では木～土は比較的人が集まっていて10人前後でやってますね。大会も毎月でやっていて、参加人数は20人前後かな。あとは「クラブセガ新宿西口店」、秋葉原の「HEY」、「立川オスロー」辺りでも対戦できます。大きい大会だと年末のミカド大会とDCCですかね。

だら：関東は大会規模を問わず観戦者が居るし、注目はされていると思うよ。

DD:そうですね。ほかのゲームをプレイしているに人たちも認知はされていると思いますけど、観戦者からプレイヤーになってもらうのが難しいところですね。

だら：やっぱり古参が強いゲームに思われがちだけど、今回のDDみたいな後発組でも努力すれば十分に結果を出せるゲームだから、今からでも始めてもらいたいね。

DD:そうですねー。後発組でも「ナカニシ」、「アズワン」、「ホソカワ」、「bow」、「俺こん」、「パンピーナ」辺りは結果を残してますね。

だら：優勝回数は古参の方が多いけど、後発組もしっかり台頭してきてるし、徐々に情勢は変わってきてるね。

DD:あと関東では新規対戦会も企画されてますし、僕らもレベルアップして全体的な対戦の質を上げていけたらなと。

だら：そうだね。DDが中心となって後発組を引っ張ってくれることを期待しているよ。

DD:お前ら、俺についてこい（笑）。

闘い終わって……


勝っても負けても大会が終われば仲間に戻る。来年もこの場所で！

はみ出し情勢　●セイヴァー補足:mixiにて全くの初心者～上級者まで、だれでもOKな交流をメインにまったりとした対戦を趣旨とするコミュニティが立ち上がったぞ。見たところ初心者の参加が多いようだ。本誌が出るころには第1回目イベントは終わっているが、第2回、第3回と続いていくと思われるので、遊んでみたいがどうも敷居が高いと感じていたプレイヤーにおススメだ。「VAMPIRE SAVIOR OFF」でコミュニティ検索してみよう。



マスター富山杯レポート!

先日、富山はハローワールドで開催された大規模5on5大会の話題をお伝えするぞ。 Text：KEN 協力：まさかり仁

夏は終わらず

数々のプレイヤーたちが熱い闘いを繰り広げた闘劇'09からおよそ1カ月後となる9月20日、富山県のハローワールドにおいて、第3回マスター富山杯が開催された。5on5で開催される本大会には、全国各地から90余チーム、観戦者も含めると500以上人もの鉄拳プレイヤーが参加。早朝からすさまじい盛り上がりを見せた。

鉄拳シリーズにおける5on5の大会文化は、今は亡き「埼玉POPY」での軍総杯に端を発しており、マスター富山杯は「埼玉POPY」閉店後の5on5大会の草分けとして、今回で3回目の開催を迎える。

また、大会の模様はWEBを使ってライブ配信され、海外からも高い注目を集めた。

紙数に限りがあるので、ここからは早速決勝トーナメント進出チームの簡単な紹介と、おおまかな試合の流れを解説していきたい。

まずは1回戦第1試合。【Ranca失恋応援チーム♪】は各キャラを代表するプレイヤーで構成された、平均年齢少々高めのチーム。対する【▽:New-Generations】は、全55チームによるワイルドカードを勝ち上がった若手中心のチームと対照的。しかしここは、【Ranca～】が老かいな立ち回りで勝ち上がる。

第2試合、関東のトップ集団【関東ダンスクラブ】対【全力ぶっぱーず（^ω^）1軍】は【関東ダンスクラブ】に軍配が上がる。第3試合、闘劇'09の雪辱に燃える【関西われわれクラス】は、神奈川オールスター【湘南から来ました】に苦渋を飲まされる。第4試合、東京勢同士の対決となった【立川1軍】対【FireDragon～炎龍】は【立川1軍】が勝利した。

準決勝第1試合、【関東ダンスクラブ】は層の厚さを見せつけ【Ranca失恋応援チーム♪】を下し、決勝へ。

第2試合、【湘南から来ました】対【立川1軍】は、闘劇壇上組3人を擁する【湘南から来ました】が勝利した。

決勝戦は【関東ダンスクラブ】のノビが大爆発！「ガムなんかかんでんじゃねーよ」(欄外②参照)と言わんばかりの猛攻で【湘南から来ました】の面々を次々と撃破し、優勝を決めた。

第3回マスター富山杯を終えて……
主催者・まさかり仁氏のコメント

当初は北陸の鉄拳を盛り上げることが趣旨で出発しましたマスター富山杯も今回で第3回。

北は北海道、南は九州、海外は韓国の参加をいただき、全国を越えアジア規模の大会にまでになり、今年はギャラリーを含め500人以上が集まる盛況振りでした。自分たちが大会好きということもあり、過去に参加した軍総杯などの5on5や、闘劇を手伝わせていただいた経験を生かした大会作りをしてまいりました。まだまだ至らない点も多いですが、これからもよりいい大会作りを心掛けていこうと思っております。HP、パンフレット、会場限定のOP動画、今年から導入したweb配信も来年はさらに力を入れていきたいですね。マスター富山杯実行委員会一同、大会文化を皆さんと一緒に育てていけたらと思っています。

この場を借りまして鉄拳開発チーム、ハローワールドグループ、POPY関係者、北陸鉄拳勢、参加者の皆さま、web視聴者の皆さんに一言。今年もご協力いただき本当にありがとうございました。来年もよろしくお願いいたします。

決勝トーナメント

※本大会は、3チームで争う1次予選リーグ、4チームで争う2次予選トーナメントを勝ち抜いた7チームと、ワイルドカード（敗者復活枠）の代表1チームの、計8チームで優勝トーナメントを闘うという形式を採用してる。

優勝

Ranca失恋応援チーム♪
鉄拳番長@じゃくらあ～（ジャック6）、miya（ペク）、はめこ。（リリ）、Ranca（レイ）、不動（不働）（ジュリア）

▽:New-Generations
ダブル（ロウ）、ゼウガル（スティーブ）、げんきち（ブライアン）、カロ歯令（キング）、破壊王（キング）

関東ダンスクラブ
グレート本多（ジュリア）、福士（ラース）、しょちゃん（デビルジン）、ノビ（ドラグノフ）、オウジクス（ブルース）

全力ぶっぱーズ（^ω^）-1軍-
ザフィマスター☆（ザフィーナ）、ぺこス（ボブ）、タケ（ラース）、ゆうゆう（シャオユウ）、ばらもん（ジャック6）

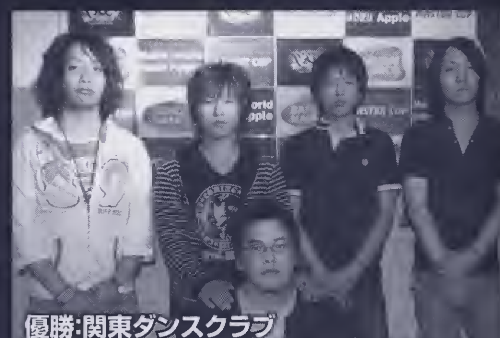
関西われわれクラス
ブリブリ丸（ブライアン）、ティッシュもん（マードック）、玉ちゃん（ジャック6）、たいぞー（フェン）、にっしん（アリサ）

湘南から来ました
こうすけ（ヘイハチ）、萬海王（キング）、チョコやん（ボブ）、ケンシロウ（マードック）、タイカレー（フェン）

立川1軍
Ghetto（アーマーキング）、古水（レイ）、ゆうくん♪（アンナ）、ゆき（ジュリア）、ZEST（アスカ）

Fire Dragon～炎龍～
らざにあ（クリスティ）、ほんだ（リリ）、アオ（アリサ）、はりー（リー）、まんば（ボブ）





優勝：関東ダンスクラブ
写真前列中央：「福士」、後列左から「ノビ」、「オウジクス」、「グレート本多」、「しょちゃん」

第3回マスター富山杯のキャラクター使用率から見る『鉄拳6BR』の現状

大会参加人数が470人を数え、キャラ被りOKな今大会からは、非常にリアルなキャラ情勢を読み解くことができる。闘劇で使用率の高かったジャック6、ジュリア、スティーブ、ボブ、シャオユウといったキャラは相変わらずといった感じだが、驚くべきはブライアンとキングでの出場者の多さだ。ブライアンでは「ブリブリ丸」、キングでは「萬海王」といった有名プレイヤーが闘劇出場を果たしており、決してそのポテンシャルが他の強キャラに劣るとは言えないものの、技術介入度の高さや火力偏重のスペックに涙を飲むシーンが多い印象を受ける。こうして見るとキャラのビジュアル面はやはり大事な要素の1つであり、キャラ性能第一に考えるプレイヤーが意外なほど少ないことが分かる。

逆に使用率下位に甘んじている、見た目に人気のありそうなデビルジン、ヘイハチ、ジン辺りは操作の難しさという共通点がある。しかし、それは上位にくい込んでいるカズヤも同様。キャラ性能（方向性）の点でもさほど大きな差がないことを考えると、非常に興味深いバラツキとは言えないだろうか。

また、残念ながら参加0だったモクジンはやはり登場キャラ数がネックとなったか、メインにするプレイヤーがいないのか、ある意味予想通りの結果に。今年は闘劇でも使用可能になっていたので、来年に備えて（？）家庭用で練習してみては？



使用率ダントツ1位はブライアン。挑発連係の技術介入度の高さも人気の要因？

●キャラ使用率分布表（最終エントリー時の471人を対象に集計）

順位	キャラクター名	使用数	使用率
1	ブライアン	26	5.52%
2	シャオユウ	23	4.88%
2	キング	23	4.88%
4	ジャック6	19	4.03%
4	ボブ	19	4.03%
6	スティーブ	17	3.61%
6	エディ	17	3.61%
6	カズヤ	17	3.61%
9	アスカ	16	3.40%
10	ジュリア	15	3.18%
10	ニーナ	15	3.18%
10	ファラン	15	3.18%
10	リリ	15	3.18%
14	アーマーキング	14	2.97%
14	リー	14	2.97%
16	レイ	13	2.76%
16	レイヴン	13	2.76%
18	ロウ	12	2.55%
19	ブルース	11	2.34%
19	ペク	11	2.34%
19	ロジャーJr.	11	2.34%
22	アンナ	10	2.12%
22	フェン	10	2.12%
22	ポール	10	2.12%
25	クマ／パンダ	9	1.91%
25	ドラグノフ	9	1.91%
25	ミゲル	9	1.91%
25	ラース	9	1.91%
29	アリサ	8	1.70%
29	デビルジン	8	1.70%
29	ヘイハチ	8	1.70%
29	マードック	8	1.70%
33	ワン	7	1.49%
34	クリスティ	6	1.27%
35	ジン	6	1.27%
35	レオ	6	1.27%
37	ザフィーナ	5	1.06%
37	ヨシミツ	5	1.06%
39	ガンリュウ	2	0.42%
40	モクジン	0	0.00%

はみ出し情勢

●MC3補足①：一日の開催では日本最大規模のこの大会には、POPYスタッフも運営として参加。地元メンバーと一致団結して、スムーズな大会進行を手助けしていたぞ。スタッフのみなさん、本当にお疲れ様でした。

●MC3補足②：【湘南から来ました】の「こうすけ」は闘劇'09壇上でガムをかんでいたため一部でバッシングを受けたが、空気の読めない彼は自らの持ちネタに昇華。ライブ配信では「ガム野郎」のテロップで紹介された（笑）。

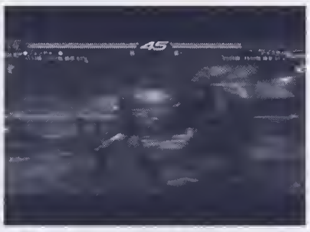
闘劇で繰り広げられた名勝負目白押し!

DVDコンテンツINDEX &コンテンツ解説

「闘劇'09FINAL」の名勝負が収められた付録DVD。今回は『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』と『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』の二タイトルを収録!

コンテンツ1 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

レイジシステム、壁コンボなどで、勝負がどう転ぶか分からない、手に汗握る展開が多い本作。今大会でも一瞬たりとも目が離せない名勝負が多かったぞ。今回はそんな名勝負の中から厳選された9試合をピックアップ。もちろん壇上試合も収録されているので、闘劇覇者誕生の瞬間を再び垣間見られるぞ。



上級者の動きのすべてに意味はある。トッププレイヤーたちの思考の軌跡をたどれ!

ベストバウト組み合わせ表

1回戦	【遅刻しても風呂には入ります】スペシャルハんマーS	VS	【なすと電マと時々オカン】ぺこス
1回戦	【キャシーとゆかいな仲間たち】こーた	VS	【8フレーム】イデ
1回戦	【No Respect】ノビ	VS	【やおない強欲組】七英雄くじんしー
1回戦	【ちかっぱGod九州】タイカレー	VS	【縦社会JNP】ユイコクス
1回戦	【さけテツザンコウ】ふぁい	VS	【マホ!!】デストロイ★アオ
1回戦	【ミスターカー】ミスター	VS	【関西われわれクラス】ティッシュもん横とび
1回戦	【こうすけプロデュース】チョコやん	VS	【スーパースター】Help Me!
1回戦	【こうすけプロデュース】チョコやん	VS	【スーパースター】マルグ
2回戦	【KINGDOM】古水	VS	【凹天総長】天国

コンテンツ2 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

当日予備予選より、前年覇者チームが降臨するという、波乱な幕開けとなった本タイトル。そんな大会の名勝負を多数を収録!

圧倒的な強さを見せつけた「クロダ」Qの試合や気になる海外勢の試合をピックアップしているぞ。



今大会で猛威を振るった「クロダ」Q。死角の無い動きで次々と猛者を破っていた。

ベストバウト組み合わせ表

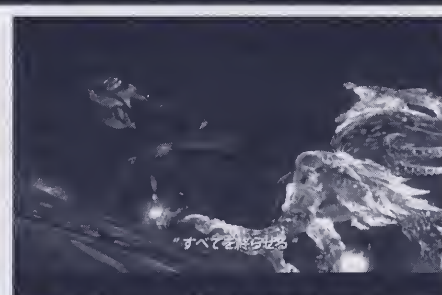
1回戦	【Empire Arcadia】Justin wong	VS	【戦場のゆうこりん】DED
1回戦	【BM二郎】Y.S.B	VS	【White Cat】Risky Ortiz
1回戦	【台湾チョウナン】asahy	VS	【井上JAPAN】クロダ
1回戦	【ニュートン】メスター	VS	【ケンジにかけろ!】K.O
1回戦	【ニュートン】マジュニア	VS	【ケンジにかけろ!】K.O
1回戦	【神と和解せよ】ゆとり	VS	【アカホリ軍団】ヌキ
1回戦	【ヴァトル】ユースケ	VS	【Fantasy coma trua】シロいたち
1回戦	【安定型】宵闇	VS	【ピーチパワーボス】ボス
1回戦	【タカラピン!!】カズヤ	VS	【オメガウラケン】ウラケン
1回戦	【春とエリルが備り最強に見える】エリル	VS	【ゴールドラッシュ】電帝ヴァナオ
1回戦	【流派 独人用】バスケットマン桜木タナトス	VS	【真・厳密組】アイク
2回戦	【井上JAPAN】クロダ	VS	【真・厳密組】ピエロ
2回戦	【イケゴさんは寝不足】イケゴ	VS	【戦場のゆうこりん】デルン♪
2回戦	【戦場のゆうこりん】デルン♪	VS	【イケゴさんは寝不足】イケゴ
3回戦	【井上JAPAN】クロダ	VS	【アカホリ軍団】やっくん
3回戦	【井上JAPAN】クロダ	VS	【アカホリ軍団】ヌキ
3回戦	【ピーチパワーボス】ボス	VS	【戦場のゆうこりん】白黒
3回戦	【ピーチパワーボス】ボス	VS	【戦場のゆうこりん】デルン♪
3回戦	【人妻VIP】こくじん	VS	【ゴールドラッシュ】紅春

特別映像　家庭用鉄拳6PV

特別映像コンテンツとして、家庭用『鉄拳6』のPVを収録!
映像から新たな発見があるかも!?







P108より開発者インタビューを掲載!

月刊アルカディア 付録DVD視聴上の注意

このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。【DVDビデオの取り扱い上のご注意】 ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。【健康上のご注意について】 本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。【DVDビデオの破損について】 DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を名機したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

〒102-8431 (株)エンターブレイン カスタマーサポート部 TEL.0570-060-555 (土日祝日を除く午後12時から午後5時) メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp

※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

ゲセマプ 特別編

闘劇'09 優勝者輩出店舗紹介Vol.2

今月もゲセマプは都内の二店です!!



高瀬記者

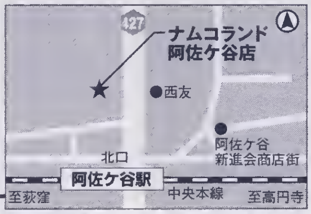
前回に引き続き闘劇優勝者輩出店舗を取材廻り。ナムコランド阿佐ケ谷店ですが、以前、本誌人気コーナー「ナムコ魂」にて取材をさせて頂いた店舗。あまりに最近なので懐かしさはなかったです。



『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』
優勝者輩出店舗

ナムコランド阿佐ケ谷店

（東京都）



JR阿佐ケ谷駅・北口を降り正面の北口駅前ビル中。徒歩1分。

一昨年の2007年7月からの営業と、比較的新しい店舗であるナムコランド阿佐ケ谷店。住宅地として有名な阿佐ケ谷駅すぐ前という、とてもいい立地をしている。フロアは全2階。1階は主にビデオゲーム。2階では麻雀やカード、メダルゲームなどが設置されている。

ナムコランド阿佐ケ谷店
東京都杉並区阿佐谷北2-13-2 阿佐谷北口駅前ビル1F・2F　03-3223-3765
10:00 ～ 24:45（年中無休）
http://www.namco.co.jp/amusement/loc/asagaya

住宅地にある駅前ゲーセン



ナムコランド 阿佐ケ谷店
店長　須田氏

前任の店長が大の「鉄拳」好きだったこともあり、来店されるお客様の約3分の2がビデオのプレイヤーというナムコランド阿佐ヶ谷店。自宅に帰る前にちょっと寄ってゲームをするといった地元の常連さんに楽しまれている。客層も駅前を反映してか昼は学生が多く、20時以降は 会社帰りのサラリーマンたちが多くなるという。オープン時より店舗で力を入れているのは「分煙の徹底」。これは多くのお客様から好評価をいただいているそうで、「アットホーム」、「地 元密着店」とともに店舗運営のテーマなっているとのこと。『「安全・安心』というのが大前提になっています。来店されるすべてのお客様に楽しんでいただけるようなお店を目指しているので、気がついた点などあったらお気軽に近くのスタッフに声かけてくださいね（店長）」。気軽に足を運べる店舗、これなら気兼ねなく安心してゲームを楽しめそうだ。



メインのコーナーである『鉄拳6BR』コーナー。ゆったりと空間が確保されているため、大会運営など楽に行なえる。



ビデオ主流とはいえ、『機動戦士ガンダム 戦場の絆』などビデオ以外でもさまざまなラインナップが用意されている。

安全・安心の遊び場作り



スタッフ　平川氏

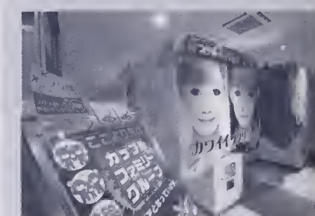
ナムコランド阿佐ヶ谷店、オープニングスタッフの平川氏にいろいろ聞いてみた。

「ビデオゲームではシューティングやアクション、パズルなどさまざまなジャンルの名作・傑作と呼ばれるゲームの基板を取り寄せ遊んでいただけるよう心掛けてます。結構頻繁に入れ替えるのでお客様に好評ですよ。中には難度の高いリクエストを受け、社内外を探しまくって何とか見つけて設置した、なんてこともありました。」また、マシンのメンテナンスにも力を入れているそう。「レバーやボタンに不都合があると楽 しく遊べませんからね。そこはおろそかにはしないよう心掛けています」。

ナムコランド阿佐ヶ谷店のプレイヤー層について尋ねると、興味深い回答を聞かせてくれた。「ナムコランド阿佐ヶ谷店は「鉄拳」などの格闘ゲームプレイヤーについて極端に強い、弱いプレイヤーはあまり多くなくて、どちらかというと普通に楽しみたいというような“中段者クラス”が集まってくるお店なんですよ」。お店ではプレイヤー主催のイベント、もしくは要望を受けての大会なども開催されているという。

気軽に足を運べて、気楽に店員とコミュニケーションが取れるアットホームな雰囲気だから、お気に入りのゲームを思う存分楽しめる。こうしてナムコランド阿佐ヶ谷店のいい空気感が作られているようだ。

プリクラ入荷しました。



以前はビデオゲームが主流の店舗だったため、どちらかというと男性のお客様が多かったが、今年6月からプリ機を導入したことにより女性のお客様も増えてきているとのこと。「ビデオ中心、という考え方は変わりませんが、ライトユーザー・ヘビーユーザー問わずゲームセンターで遊ばれるお客様は大切にしていきたいですよね。（店長）」とのこと。

NL阿佐谷店周辺 B級グルメ　●たいやき工房白眉阿佐谷店（阿佐谷 新進会 商店街奥）　白いたいやき（1個120円～）　白焼きは中に何も具は入っておらず、醤油が付いてくる。とてももちもちとしていて、温めて食べても良し、冷やして食べても良し。保存は結構利くようで冷凍で1カ月は可能らしい。

『ストリートファイターⅢ3rdストライク』
優勝者輩出店舗

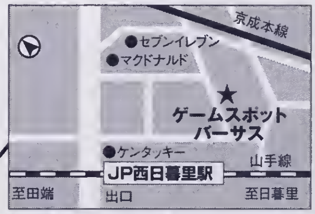
ゲームスポット バーサス
（東京都）



以前は巣鴨にて「ゲームインサクラ」の名で親しまれていたが、今年の5月、現在の西日暮里へと移転。店名も「ゲームスポット バーサス」へと変更した。店舗は普通の建物の中の3階にあり、大規模な大会などを開催する際は4階のスペースを使う。『3rd』のメッカとしても有名。

アミューズメントスペースUFO立川店
東京都荒川区西日暮里5-15-10　今井ビル3階　03-6806-6343
10時～ 25時（年中無休）
http://www.game-versus.net/





西日暮里駅をおりて右すぐのケンタッキーを目印に曲がり、二つ目の通りを左に曲がった建物の3階。

なじみの集まる室内ゲーセン

普通の建物の3階にあるというところから風変わりな店舗だが、店内入ってまず目に付くのが入り口の大量のスリッパ。代表の荒川氏が言うには「靴のまま入っていたいても何の問題もないんですけど、靴を脱いで楽にプレイしたい人用です。やっぱりウチは"室内ゲーセン"なので。ただ、常連でもスリッパの浸透率は3割に満たないですけどね（笑）」。

巣鴨からの移転後もかつての常連が再び通ってくれているという。「もう身内のような感じですね」。

「どんなジャンルのゲームであれ、いつでも常連の方々やウチの店員に強いプレイヤーがそろっているので、ウチに来た以上は強くなって帰ってもらいたい。さらにゲームの楽しさや奥深さを知ってもらいたい。どんな方でも、強くなりたいという方は大歓迎です」。



ゲームスポット　バーサス
代表　荒川氏



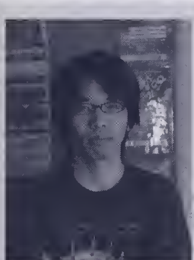
取材当日はプレイヤー主催による『KOF』の大会が開催されていた。『KOF』プレイヤーは西日暮里に移転してから増えたとのこと。



常連さんたちによる集合写真。ふらっと来ても強プレイヤーがたくさんいる、そんなお店です。

強プレイヤー店員に会いに行く

この店舗を象徴する人物こそ、森川店長である。自身も闘劇FINALに出場するほどの強プレイヤーであり、その長いキャリアの中で太い交友がある。「僕自身もプレイヤーなのでよく対戦をしますが、最低限の店員とお客という関係はありつつも、もはや仲間という感覚になっていると思います」。サクラからバーサスに移ってからも『3rd』勢はそのまま移ってくれていて、新たに『KOF』のプレイヤーも集まるようになったという。



本誌「ウメハラコラム」コーナーでもおなじみの　**森川店長**

「本当に長くからの『3rd』プレイヤーとのあおりながらのプレイなんかは、初めて見るお客様はビックリすると思います。もちろんお互いに気心が知れてるからこそですが（笑）」。

大会を多く開催する店舗だが、特に『3rd』の大会などでは、有名プレイヤーが集まり、盛り上がりつつも、店員ではなくプレイヤーがマイクを持ったりなど和気あいあいとやっていたりもするという。「プレイヤーさんとのつながりが深い当店ならではの部分ですし、より皆さんに楽しんで頂ければ。」と森川さん。

最後に荒川代表にお店のこれからを語ってもらった。「店員や常連たちがゲームを教えたがっているという情熱を感じるので、我々としてもプレイヤーの拡大というところで一役かっていけたらと思ってます」。

常連さんに聞け!!
バーサスってどんな店?



常連プレイヤー
クロダ（闘劇'08『ストⅢ3rd』優勝者）写真左
森川さんに会いに来ています（笑）。
MOV（闘劇'08『ストⅢ3rd』優勝者）写真右
森川さんに会いに来たクロダと対戦しに来る店。

西日暮里バーサス周辺 B級グルメ　**●餃子の王将（西日暮里店）**　A定食（¥871）　世はまさに"王将ブーム"といわんばかりに、餃子の王将各店とも行列ができてますが、ここ西日暮里店も例外ではなく店の前に行列ができております。西日暮里店はメニューにビールがあるので安心です。

次回予告

第3回目となる次号11月30日発売のアルカディア2009年1月号では
『Fate/unlimited code』優勝者輩出店舗「アテナ日本橋」
『ブレイブルー』優勝者輩出店舗「東京レジャーランド秋葉原店」
さらに『タツノコVS.カプコン』優勝者輩出店舗「JOYPLAZA」を紹介予定です。
乞うご期待!!

真夏の激闘をここに記す

闘劇'09
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT
FINAL
PLAYBACK

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

激突する拳と拳――
熱き勝負をその目に刻め！

『ストⅣ』大盛り上がりで開幕した闘劇'09。初日の定番タイトルである鉄拳も負けじと熱い試合が目白押し！　夏のドラマをおさらいしよう。

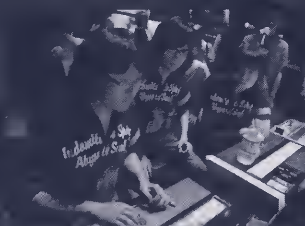
Text : KEN

プレイヤーとキャラ情勢は？

闘劇タイトルの中で、最も登場キャラ数が多い『鉄拳6BR』は、そのやり込みの中でもキャラ対策が非常に大きなウエイトを占める。中でもキャラ性能、使用率ともに高いスティーブ、ボブ、ジュリア対策は必須科目だ。また、地域によってキャラ使用率にもかなりのバラツキが見られるため、レイやワンといった、強豪チームのレアキャラ対策がどれだけできているかが明暗を分ける。キャラ相性を加味した柔軟なオーダー作りも忘れてはならないポイント。

プレイヤー情勢の面では、「敏感倶楽部」や「No Respect」といったバリバリの優勝候補を抱える関東勢と、長年ライバルとして在り続ける関西勢に加え、因縁の韓国勢から目が離せない。

事前予想では層の厚い関東勢が一歩リード。マンパワーに優れる韓国が次点という形に。



過去の来日時に猛威を振るったソヨンドリ（中央）、Help Me!（左）にロウ使いマルグ（右）を加えた韓国。

名勝負量産！　激闘の決勝トーナメント

まずは左上のブロック、関東最強チームとも言われる【敏感倶楽部】が、2回戦での関東対決を制するなどして、危なげなくベスト4へ。「敏感1号（福士）」と「敏感2号（ばくしー）」は2年連続の壇上進出となる。

左下のブロックは【No Respect】や【最速番長軍団】といった有力チームひしめくデスブロックとなるが、当日予備予選から勝ち上がった【関西われわれクラス】が、大将「ぶりぶり丸」まで回さない圧倒的な安定感でベスト4進出を決める。

右上のブロックでは【サンコウハイツ】が1回戦から大将戦にもつれる苦戦を見せるも、その後は絶好調の「ほんだ」を軸に、高いチーム力を見せ、ベスト4進出。

右下のブロックでは前年度準優勝チームの【RevoLution】が【平均年齢29】の「おみそ（玉ちゃん）」の前に2回戦で敗退。注目の韓国チーム【スーパースター】は【こうすけプロデュース】「チョコやん」、「こうすけ」の活躍により1回戦敗退という結果に。勢いに乗った【こうすけプロデュース】は【平均年齢29】も下し、ベスト4進出となった。

壇上の全試合は付録DVD収録となっているので、今すぐチェック！

『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』決勝トーナメント

Champion：サンコウハイツ

店舗	チーム	メンバー
ブラボ長野店（長野県）	ハマージャパン	ハマー（ポール）／茶柱（リー）／Jurio（ラース）
中国・四国／アミパラ倉敷店（岡山県）	アキバ町内会	ゆたかちゃん（マードック）／リーぐー（ラース）／だいせー（スティーブ）
スーパーヒーロー仙台名取店（宮城県）	優しいこーじくん	優しいとさん（ジュリア）／小僧（リー）／こーじ（ジン）
ゲームチャリオット六方店（千葉県）	敏感倶楽部	オウジクス（天野智雅）（ブルース）／敏感1号（ラース）／敏感2号（ブライアン）
ワンダーパーク博多（福岡県）	遅刻しても風呂には入ります	まったり（エディ）／スペシャルハんマーS（リー）／HIZAマスター（ロウ）
CLUB SEGA港北（神奈川県）	なすと竜マと時々オカン	りゅうけー（ロジャーJr.）／べこス（ボブ）／おりばー（ジュリア）
楽市楽座加古川店（兵庫県）	ありがとうセット	ミスト（リー）／ジョー（ニーナ）／キャモメ（ファラン）
海外（上海）	南京大富豪ゲームセンター	関松超（ロウ）、蒋勤（ポール）／付斌（ガンリュウ）
予備予選枠	さけテツザンコウ	ハルノ（アスカ）、ふぁい（ドラグノフ）、サケテツ（アンナ）
ハイテクセガチャタンプラザ（沖縄県）	最速番長軍団	鉄拳番長@じゃくらぁ～（ジャック6）／miya（ペク）／はめこ（リリ）
クラブセガ秋葉原（東京都）	マホ!!	はりー（リー）／デストロイ★アオ（アリサ）／ジゴロ（エディ）
セガ三宮SANX（兵庫県）	開幕ジェフリー	岩しゅん（クリスティ）／ユンボ（スティーブ）／古人（キング）
プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）	No Respect	ユウ（フェン）／ショウ（デビルジン）／ノビ（ドラグノフ）
アミューズメントジャングルクラブ堅田店（滋賀県）	やおない強欲組	七英雄くじんしー（アスカ）／イーグル斬美（スティーブ）／マキシ（シャオユウ）
ワンダーシティ名古屋店（愛知県）	ミスターカー	ミスター（ファラン）／ぴぃちゃん（アンナ）／えせ（スティーブ）
当日予選枠	関西われわれクラス	ぶりぶり丸（ブライアン）／ティッシュもん掴とび（マードック）／にっしん（アリサ）
当日予選枠	キャシーとゆかいな仲間たち	キャシー（アスカ）／こーた（ジャック6）／みやた（ジュリア）
パロ札幌駅前店（北海道）	8フレーム	ライキ（ブルース）／イデ（ジャック6）／ちぇるし～（ロジャーJr.）
ナムコランド阿佐ヶ谷店（東京都）	サンコウハイツ	RAUM（ワン）／ほんだ（リリ）／ジュンチャン（ジュリア）
バンバン梅光園（福岡県）	BRからはじめました	元カレ（ジャック6）／たたたたたたいせい（ボブ）／たたたたたたたー（ニケル）
レイディビートル（長野県）	KINGDOM	古水（レイ）／chair（ジュリア）／ZEST（アスカ）
■パレプレ■（広島県）	鉄神興	Fe（レオ）／ねずぎよ（ジャック6）／放浪カモメ（ボブ）
エンジョイパラダイス（大阪府）	凹天総長	天国（ニーナ）／凹えもん（ブライアン）／暇人総長（カズヤ）
熊谷ナムコランド店（埼玉県）	バイバイ☆アゼクーラ	へぼ（ポール）／けんち（マードック）／赤い百獣王（ヨシミツ）
ルパン122（群馬県）	RevoLution	デク（スティーブ）／ゆき（ジュリア）／ゆう♪（アンナ）
JOY呉店（広島県）	LL軍団（ぺぺ）	にる（キング）／LLJ（ロジャーJr.）／ぺぺ五升目（ジャック6）
アーバンスクエア大須店（愛知県）	静岡わくわくクラス	タヌKID（ニーナ）／すろくん（アスカ）／だちゃん（ジュリア）
アミューズメントパーク エルロフト（大阪府）	平均年齢29	☆シセ☆（エディ）／まひろ（シャオユウ）／おみそ（ジャック6）
アーバンスクエア与次郎店（鹿児島県）	ちかっぱGod九州	タイカレー（フェン）／軍鶏（ボブ）／にゃんちゃー（ガンリュウ）
ドリームファクトリーいわき店（福島県）	縦社会JNP	領域（レオ）／ユイコクス（レイ）／みぃも（シャオユウ）
ビートライブ（埼玉県）	こうすけプロデュース	こうすけ（ヘイハチ）／■　海王（キング）／チョコやん（ボブ）
海外（韓国）	スーパースター	HELP ME!（リー）／マルグ（ロウ）／ソヨンドリ（デビルジン）

サンコウハイツこぼれ話

●チーム編成について1：サンコウハイツのオーダーは、防御型スタイルの大将RAUMのみ固定。先鋒及び中堅は相手キャラとの相性のほかに、筐体の1P2Pによって決めていたとのこと。1Pプレイヤーのジュンチャン、2Pプレイヤーのほんだを使い分け、その都度、動ける方が勝ち星を稼ぐ作戦だが、これも幅広いキャラ対策ができていたからこそ有効だったといえるだろう。

覚醒! ほんだ無双!

サンコウハイツ 栄光への軌跡



ジュンチャン（ジュリア）／ほんだ（リリ）／RAUM（ワン）

群雄割拠のトーナメントを勝ち抜いた【サンコウハイツ】。メンバー3人と当時の激戦を振り返ってみよう。

1回戦 VS BRからはじめまし…

元カレ（ジャック6）
たたたたたたたたいせい（ボ…）
たたたたたたたたたーく（ミゲ…）

先鋒戦、「たーく」対「ジュンチャン」はお互いに浮かせ技を当てまくる派手な展開に。しかしここはフルセットの接戦の末、「たーく」に軍配が上がる。続く「ほんだ」がバックフリップをことごとく当てて撃破するも「たいせい」との中堅戦に敗れ、先に大将「RAUM」を引っ張り出される。後がない「RAUM」だが、相手チームがワン対策ができていないことに気づき、冷静なフレーム攻めを展開。「たいせい」、「元カレ」ともに全く寄せ付けず、6タテの完璧な内容で勝ち上がる。

試合を振り返って……

「たーく」がジュリア対策がしっかりしてて攻めづらかった上に、空気読み◁⁘⁘をくらい過ぎた!　大会のミゲルは厳しいです（ジュンチャン）。やはり初戦なので動きが固かったです。ジャック6をワンに当てたくなかったのですが……（ほんだ）。ジャックはかなり厳しいのですが、相手がワンのフレームをあまり知らなかったおかげで助かりました（RAUM）。

2回戦 VS 8フレーム

ライキ（ブルース）
イデ（ジャック6）
ちぇるし〜（ロジャーJr.）

2回戦では、1回戦での「ジュンチャン」に替わって「ほんだ」が先鋒として出る。1回戦が総力戦だったおかげか、この時点で「ほんだ」はすでにエンジン全開。相手チーム先鋒「ちぇるし〜」、中堅「ライキ」、大将「イデ」を怒とうの3人抜きに切って捨てる。それぞれの試合内容を見ても、「イデ」のジャックに1本取られただけという、横綱相撲を地でいくもの。

この試合に関しては、大会という特殊な場での経験値の差も、多分に影響したと言えるだろう。

試合を振り返って……

1回戦で接戦に勝って、2回戦で気持ちよく勝って、これで間違いなく勢いに乗れたと思います。「これは壇上まで行けるな」と思いましたね（ジュンチャン）。いや、特に無いです（ほんだ）。俺は楽ができて良かったですね（RAUM）。

3回戦 VS 凹天総長

天国（ニーナ）
凹えもん（ブライアン）
暇人総長（カズヤ）

先鋒戦、首狩り投げと小技を中心に手堅く攻める「天国」に対し、浮かせ技からワンチャンスを狙う「ほんだ」。フルセットでお互い残り体力わずかまでもつれるも、とどめのローキックを「天国」がガードし、確定反撃でK.O。中堅の「ジュンチャン」は「天国」に3-1で勝利すると、前日の巣鴨の大会において仕入れていた、中堅「暇人総長」、大将「凹えもん」のプレイ時のクセを突いて、ともにフルセットの末に打ち破り、「RAUM」を温存したまま壇上への切符を手に入れた。

試合を振り返って……

首狩り投げの投げ抜けが苦手なので厳しかったです。最後のローキックは焦り過ぎたかも（ほんだ）。「暇人総長」はしゃがみが多いので、投げはほぼ使わず中段メインで攻めたのがハマりました。「凹えもん」は接近戦で下段が多かったので、双起脚多めに。中間距離でハチェットキックが少なかったので、余計な中段をくらわなかったのもラッキーでした（ジュンチャン）。

準決勝 VS こうすけプロデュース

付録DVD収録

こうすけ（ヘイハチ）／萬　海王（キング）
チョコやん（ボブ）

先鋒戦は「ほんだ」対「萬　海王」。試合は終始浮かせ技が飛び交う展開で、まずは「ほんだ」が先に2本先取するも、「萬　海王」がくい下がり、ファイナルラウンドへもつれ込む。が、ここは浮かせ技のガード率が高かった「ほんだ」が勝利。勢いに乗った「ほんだ」は中堅「こうすけ」に1ラウンドも与えないまま撃破、大将「チョコやん」を引きずり出す。追い詰められた「チョコやん」だが、横移動からの入れ込みクラッカージャックを主体にした立ち回りで「ほんだ」をフルセットの末、破る。続く中堅「ジュンチャン」もフルセットまで粘るも、コンボ選択ミスなどにより、「チョコやん」を止められない。大将戦、勢いに乗った「チョコやん」がまず1本先取。嫌なムードが漂うものの、先に2本取って「RAUM」が巻き返し、ファイナルラウンドもそのまま押し切って、決勝へと駒を進めた。

試合を振り返って……

「萬　海王」は◁⁘⁘がかなり多いと聞いていたので、できるだけくらわないように意識してました。確定反撃の⁘⁘⁘からの起き攻めに読み勝ったのが、かなり大きかったです（ほんだ）。「チョコやん」とは以前、同段戦をやったことがあったおかげで、ある程度手の内が分かっていたのが効いたと思います（RAUM）。

決勝 VS 関西われわれクラス

付録DVD収録

ぶりぶり丸（ブライアン）／ティッシュもん横とび（マードック）／にっしん（アリサ）

先鋒戦は「ほんだ」対「ティッシュもん」。交互に星を取る、文字通りのシーソーゲームは「ほんだ」がキャラ相性を押しつける形で勝利。

過去、サブキャラでアリサを使っていた「ほんだ」は、続く中堅「にっしん」を相手にきっちりとキャラ対策を見せ、大将「ぶりぶり丸」を引きずり出す。得意な壁ありステージを選んできた「ぶりぶり丸」だが、先鋒対大将のプレッシャーの差を生かし、もはやノリノリとなった「ほんだ」が3人抜き。サンコウハイツに優勝の栄光をもたらした。



八面六臂の活躍で9勝を上げた「ほんだ」。まだ若く、今後の活躍にも期待したい。

試合を振り返って……

関西のプレイヤーはワン対策ができているので、俺とほんだで、できるだけ倒す作戦でした（ジュンチャン）。当日枠の割り振りが逆で、関西勢と2回戦で当たってたら正直、かなり厳しかったと思います（ほんだ）。俺は「ティッシュもん横とび」に勝てるビジョンが見えなかったんで、ほんだが勝ってくれてかなり気が楽になりました（RAUM）。

サンコウハイツこぼれ話

●**チーム編成について2:**攻撃型2(ジュンチャン、ほんだ)、防御型1(RAUM)で構成されたサンコウハイツ。相手チームの荒らし系プレイヤーを処理するのは攻撃型の2人とのこと。理由を聞いてみたら、ジュンチャンいわく「荒らすレベルが違う」、RAUMいわく「毒をもって毒を制すって言うでしょ」。みなさんもチーム編成のヒントにしてみてはいかがだろうか?

真夏の激闘をここに記す

闘劇'09 -SUPER BATTLE OPERA- THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

FINAL PLAYBACK

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

10年目の覇者は、【ピーチパワーボス】

例年通り、予選から激しい闘いが繰り広げられた今大会。優勝チームは、関東と中部のトップが組んだ【ピーチパワーボス】だった!!

Text：ラオウ

集いに集った、歴代覇者と強豪たち!

昨年優勝の【井上JAPAN】は「井上」不在ながら「クロダ」、「MOV」の二人で当日予選に参加。「クロダ」一人で当日予選から決勝トーナメント、さらには壇上まで勝ち上がった。

強豪どころでは、闘劇壇上常連の「K.O」、「おちび」、「ときど」の【ケンジにかけろ】、東京の「ボス」、「力丸」に東海の「ももち」を加えた【ピーチパワーボス】。そして闘劇'06覇者「ヌキ」率いる【アカホリ軍団】。関西からは昨年度準優勝の「ちんた」、「K」に闘劇'07覇者「シロいたち」を加えた【FantasyComeTrue】。九州からは、クーペレーションカップ特別枠の【ドアを開けたらそこはヒルズ】と【赤い部屋】。そして海外からは、アメリカ最強のプレイヤー「ジャスティン・ウォン」が襲来。だれが勝つか、全く読めないトーナメントになった。



あの「クロダ」が大会では数年ぶりに「Q」をセレクト! 命を削る集中力で壇上まで屍を築く!

激戦! 姿を消すタイトルホルダー

過去の戦歴からも危険度はナンバーワンと目される、「ヌキ」率いる【アカホリ軍団】は、「ヌキ」の圧倒的マンパワーにより関西の首領「梅園」を擁する【持ってる】を撃破、ベスト8へ駒を進める。しかしここで立ちはだかったのは【井上JAPAN】。さしもの「ヌキ」も、免疫の全く無い「クロダ」Qの前に、善戦しつつもキャラ差を活かせず轟沈してしまった。

また、昨年準優勝【人妻VIP】の「猿」は【ゴールドラッシュ】「RX」を倒すも、「紅春」による逆3タテを被弾。壇上までの夢がついえた。

ベスト4では関東圏のプレイヤーがひしめく中、異彩を放ったのが東海の「ももち」だった。

準決勝第一試合、【ピーチパワーボス】対【井上JAPAN】は先鋒「ももち」が「クロダ」と「MOV」を2タテ。

準決勝第2試合では【ケンジにかけろ】「おちび」が【ゴールドラッシュ】を3タテと壮絶な展開。

壇上3タテで勢いに乗る両チーム。迎えた決勝戦では【ピーチパワーボス】の先鋒「ももち」が【ケンジにかけろ】相手に臆することなく、その実力を遺憾なく発揮。劇的な3タテで優勝を決め、チームとしても念願の初戴冠を果たした。

『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』決勝トーナメント

Champion: ピーチパワーボス

店舗	チーム	メンバー
ゲームインサクラ（東京都）	ピーチパワーボス	ももち(まこと)／ボス(ユン)／力丸(春麗)
Game SKY（愛知県）	安定型	ぐっさん(まこと)／ヒロシ(ダッドリー)／青鬼(いぶき)
アミューズメントジャングルクラブ堅田店（滋賀県）	ハケン王	ドット(豪鬼)／ショウヘイ(ダッドリー)／アフロ(ユリアン)
アミューズメントパークステップ（山口県）	TEAMとっつあぁん	ノモト(豪鬼)／インザイ先生(春麗)／マイケルたん(ケン)
ゲームインナハ2（沖縄県）	戦場のゆうこりん	DED（ケン）／デルン♪(ユン)／白黒(春麗)
EU（海外）	Empire Arcadia	Justin Wong（春麗）／Marn（ユン）／Hsien Chang（ケン）
ピタゴラスMQ（和歌山県）	寝屋川キング	ジャムおじさん(ネクロ)／オロヤン(ヤン)／しえ(ケン)
CLUBSEGA新宿西口（東京都）	イケゴさんは寝不足	ロク(ケン)／イケゴ(エレナ)／元気(アレックス)
タイトーステーション広島本通店（旧、広島GIGO）（広島県）	流派　独人用	ピノAB7（ネクロ）／[illegible](ユリアン)／バスケットマン桜木タナトス(オロ)
アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店（神奈川県）	真・[illegible]	トクラ(ヤン)／ピエロ(レミー)／アイク(ダッドリー)
当日予備予選枠	井上JAPAN	クロダ(Q)／MOV（春麗）
台湾（海外）	台湾潮男	RockPon（ケン）／Zato918（豪鬼）／asahy（まこと）
モンキーハウス本館（福岡県）	オロチ	こーぶん(いぶき)／ニヒロ(ユリアン)／マッチョバナナ(春麗)
neo amusement space a-cho（京都府）	持ってる	梅園(春麗)／雪男(豪鬼)／俣野(ダッドリー)
池袋GIGO（東京都）	アカホリ軍団	アカホリ(ヒューゴー)／ヌキ(春麗)／やっくん(ユン)
ドリームファクトリー N2（福島県）	神と和解せよ	やまこふ(ダッドリー)／ゆとり(ユン)／まぐ(リュウ)
クーペレーションカップ特別枠	ドアを開けたらそこはヒルズ	鈴(春麗)／鉄格子(Q)／ひろえもん(ケン)
パロ加古川店（兵庫県）	瀕死	ふとん(ヤン)／いゆん(ユン)／ブルボン(豪鬼)
GAME41（北海道）	春とエリルが偏り最強に見える	エリル(春麗)／DAI-CHAN（ユン）／シュウ(Q)
アミューズメントスペースUFO八王子店（東京都）	ゴールドラッシュ	雷帝ヴァナラ(リュウ)／RX（ユリアン）／紅春(春麗)
戦（香川県）	人妻VIP	こくじん(ダッドリー)／猿(ユン)／八百一(ケン)
アミューズメントリバティー（鹿児島県）	赤い部屋	幽霊(ヤン)／コージ(ユリアン)／CHAP（まこと）
プレイスポットビッグワン（埼玉県）	タカラピン!!	カズヤ(アレックス)／ミモラ(まこと)／シュウ(豪鬼)
JOYLAND江守店（福井県）	オメガウラケン	ウラケン(豪鬼)／ヒロちゃん(オロ)／なかちゃん(ユン)
デイトナIII（埼玉県）	ツボツボチャンス	M2C（まこと）／ツボ(春麗)／KZ（豪鬼）
アミューズメントデプト（奈良県）	かわいいでござるよ	いずみ(春麗)／花火師(ユン)／ツムーン(レミー)
USA（海外）	White Cat	Ricky Ortiz（春麗）／Jimmy "Empty" Tran（ユリアン）／Romanel "ROM" Macatangay（ヤン）
アミューズメントクラブアルティメット（千葉県）	BM二郎	るー（リュウ）／Y-S-B（ヒューゴー）／TM（Q）
ゲームプラザアンアン大分店（大分県）	ヴァトル	タカミ(春麗)／ユースケ(ユン)／ムロ(ケン)
ハイテクランドセガアビオン（大阪府）	Fantasy come true	シロいたち(まこと)／K（春麗）／ちんた(ケン)
西横浜ゲーマーズビジョン（神奈川県）	ケンジにかけろ!	ときど(春麗)／K.O（ヤン）／おちび(ユン)
当日予備予選枠	ニュートン	マッチ(豪鬼)／マジュニア(春麗)／メスター（ユン）

当日予備予選こぼれ話

【井上JAPAN】の「クロダ」は、「井上」の参加不可能を受けて「2人で3人(分)になるキャラは、Qかヒューゴー」という考えからQを選択したとのこと。前年は豪鬼での参加だったので、キャラランク的には通過も難しいはずなのだが……。闘劇の舞台で、その判断の正しさを証明していた。

10年目にして念願の全国制覇!

ピーチパワーボス 栄光への軌跡



ももち(まこと)/力丸(春麗)/ボス(ユン)

東海&関東トップという珍しいチーム構成で、優勝へとたどり着いた。その軌跡を振り返ってみよう。

1回戦 VS 安定型

ぐっさん(まこと)/ヒロシ(ダッドリー)/宵闇(いぶき)

1回戦は中部代表の【安定型】。ここでは【ピーチパワーボス】の「ボス」が、「ぐっさん」との先鋒戦を1ラウンド目をパーフェクト勝ちし、圧倒的な強さを見せ付ける。続く「ヒロシ」戦では、丁寧に立ち回り幻影陣コンボをしっかり決めて、プレイの幅を見せる。大将「宵闇」は上級者からも危険視されるプレイヤーだったが、「ボス」は超反応の対空、雷撃蹴から地上技へのつなぎをしっかり決める。終始ペースをつかみ続けた試合運びで、安定感を見せた勝利だった。

試合を振り返って……

一回戦は大事なので、勢いを付けたかったので「俺からやっときますか!」みたいな感じでした。キャラ的には有利でしたが、相手にもワンチャンあるので慎重にプレイしました。後は相手が「ももち」の地元ということもあり、ある程度の情報が事前にあったのも大きかったと思います。実際に、アドバイスがかなり機能していましたしね。(ボス)

2回戦 VS TEAMとっつあん

ノモト(豪鬼)/インザイ先生(春麗)/マイケルたん(ケン)

2回戦の相手は【TEAMとっつぁん】。先鋒「ももち」が「マイケルたん」を倒すが、中堅「インザイ先生」戦で1ラウンド目を先取するも、丁寧な対応形のプレイに行く手を阻まれる。

ここで中堅戦として登場となった「ボス」。幻影陣中のジャンプ弱Ⓟ～➡+強Ⓟの崩しなど往年の連係を見せて勝利。続く大将「ノモト」戦では、起き攻めされている場面で上段ブロッキング仕込み弱Ⓟターゲットコンボという往年の必殺技がさく裂。地力と余裕を見せつつ窮地を凌いで勝利した。

試合を振り返って……

このチームは「インザイ先生」がキーポイントでした。「MOV」の弟子ということもあって、できるだけ「力丸」との同キャラでは当てたくなかった。「ももち」対「インザイ先生」で負けてしまったとき、正直イヤな感じがしましたが(笑)、ここでは僕が勝てて胸をなで下ろしました。「力丸」も負けるとは思っていませんでしたが、大会では分かりませんから。(ボス)

3回戦 VS 戦場のゆうこりん

DED(ケン)/デルン♪(ユン)/白黒(春麗)

3回戦は、強豪沖縄地区代表【戦場のゆうこりん】との対戦。先鋒「ももち」が「DED」を2-0で下して中堅「白黒」戦へ。

要所で唐草を決めてフルセットまで持ち込むが、ドット勝負を凌がれて敗れてしまう。ここで迎え撃つは中堅「ボス」。1ラウンド目からスタンさせられる嫌な展開だったが、次のラウンドは幻影陣を決めて取り返し、最終ラウンドでは「ボス」が投げ抜けを誘ったEX二翔脚を連続ヒットさせて勝利。大将「デルン」まで連破し勝利した。

試合を振り返って……

2回戦と同じく「力丸」といえども……と考えていましたが、同じ展開に(笑)。出番になり「ここは手堅く」、と思ったらピヨって死にました(笑)。最終ラウンドでVスラ(※手前落ち弱雷撃蹴→EX二翔脚の連係)が当たったんで、こいつはいける、と。初見で対応はできないと踏んで連発しました。「デルン」戦は前日20連勝くらいしていたので、自信はありました(ボス)

準決勝 VS 井上JAPAN

付録DVD収録

クロダ(Q)/MOV(春麗)

準決勝の相手は、当日予選から二人チームで勝ち上がってきた昨年覇者【井上JAPAN】。「力丸」「ボス」としては前年の雪辱を晴らしたいところ。

先鋒は「ももち」対「クロダ」。果敢に攻める「ももち」。EX嵐のブロッキング確認から、反撃の投げを一点読みした強暴れ土佐波砕きを決め、勝負を決めた。続く「MOV」戦では、接戦ながらも早い展開の中で技の当て感が冴え、勝利を収めた。



「クロダ」はEX嵐ブロッキング後、近距離中立ちⓀが出ない間合いと判断、最大リターンとなるコマンド投げを狙う。しかし、待っていたのは必殺の一手、ブロッキング確認からの強土佐波砕き! この後、続くコンボで即K.O.となった。

試合を振り返って……

先鋒「クロダ」固定なので、「力丸」さんは「MOV」より「クロダ」に……と考えましたが、コンセプト的に俺が荒らして……ということで。「クロダ」は当日予選の試合がスクリーンで見られたので、遅らせジャンプを突きました。「MOV」は試合をしていなかったので、勢いで行けば対応できないと思いました。クーペでも勝っていましたし。(ももち)

決勝 VS ケンジにかけろ!

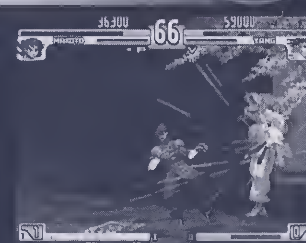
付録DVD収録

おちび(ユン)/ときど(春麗)/K.O(ヤン)

迎えた決勝戦は、ライバルチーム【ケンジにかけろ!】との因縁の対決。

先鋒戦は、ともに決勝進出を一人で決めた「ももち」対「おちび」。「ももち」が要所で「おちび」のジャンプを読み、強Ⓟ→疾風を決めて勝利。

続く「ときど」戦では画面端での唐草が決まり決着。大将「K.O」戦はフルセットまでもつれるが、ジャンプ中Ⓚのヒット&距離確認から正中線五段突きを決め、優勝を手にした。



決勝でも破竹の勢いを見せた「ももち」まこと。同じく勢いに乗っていた「おちび」に競り勝ち、「ときど」を破ると、「K.O」戦では接戦のさなかにジャンプ中Ⓚをヒット確認、正中線五段突きで終幕! DVDでその闘いを見届けてほしい。

試合を振り返って……

僕が一番機能しそうだった相手が「おちび」で、向こうも先鋒という感じでした。一番ひどい試合だったんじゃないですかね。無茶苦茶で、お互いミスも多くて(笑)。「ときど」さんは試合していなかったので、動かないだろうと。「K.O」さんとは野試合で全く勝てなかったけど、「ボス」さんのヤンとの仮想「K.O」戦が結果につながりました。(ももち)

ピーチパワーボス こぼれ話

「力丸」は「海にも行かず山にも行かず積んだ修練で、熱い試合を見せる」旨を選手宣誓したが試合が無かった。ただしチームメイトは「力丸が後ろに居る安心感は大きかった」と語る。また、「おちび」は昨年「ボス」、「力丸」と組んで壇上まで勝ち進み、「マッチをクビにして力丸を入れたので、優勝できる」的な発言で注目を浴びたが、今年は違うチームでの出場となった。

ANA 2009 11

ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

SNKプレイモア×アルカディア 共同イベント続報

SNKプレイモア　http://game.snkplaymore.co.jp/
アルカディア　http://www.arcadiamagazine.com/

「KOF2002UM ARCADIA CUP」での店舗大会が西日暮里ゲームスポット バーサスにて予選開催！

さらに、イベント当日、声優トークショーでは京役の野中政宏さん、庵役の安井邦彦さん、アテナ役の池澤春菜さんの出演が決定した。

当日会場に来られない人のためにライブ配信も予定されている。

※40ページの「ネオジオランド」内にてさらなる詳細があります。

イベント概要

名称
「KOF2002UM ARCADIA CUP」

日時
12月5日（土）12時開場、13時開演予定

会場
エンターブレイン イベントホール「WinPa」（ビル2階）

※詳細は決定しだい 各HPにて案内予定。

数字で見るAMショー

8月17日～19日に開催された第47回アミューズメントマシンショーの入場者数が発表された。その数は3万192人。去年より約1万人も落ち込んでいる。

これは業界の落ち込みというよりも、有明まで足を運ばせるビッグタイトルの出展が少なかったということによるものと考えられる。かつてのカードゲームの誕生のような、アーケード業界全体を盛り上げてくれるタイトルの登場を願うばかりだ。

第47回アミューズメントマシンショー（会場：幕張メッセ）

	17日（木）業者招待日	18日（金）業者招待日	19日（土）一般公開日	計
ビジネス来場者	10,556	8,043		18,599
	13,514	11,223		24,737
一般来場者			11,287	11,287
			18,036	18,036
PRESS	188	86	32	306
	267	81	27	375
計	10,744	8,129	11,319	30,192
	13,781	11,304	18,063	43,148

（下段）は昨年実績

アルカディアブログはじまりました。

9月よりアルカディアのブログが始まっております。毎週月曜（火曜）の定期更新をはじめ、イベント情報、Web記事、駄文など、さまざまに展開しております。「アルカディア　ブログ」で検索してください。

アミューズメントスポット情報

東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

ジョイポリスにオープンした「ローラとカーラの美嬢面接」は、"キャバ嬢"の適性を楽しく計ることができる魅惑のアトラクション。ちなみに男性も"ホスト"適性を測定可能。



このロゴが目印。終了後には指名料、キャッチフレーズ等お笑い要素満載のブロマイドが進呈される。

東京ジョイポリスパスポート／5組10名様 PRESENT

ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

池袋餃子スタジアムでは旬の味覚をふんだんに盛り込んだ"旬餃子"がご当地餃子の名店11店舗から登場するイベント「秋の"旬餃子"祭り」を12月25日（金）まで開催中。



「松茸水餃子」や「秋刀魚餃子」や「瀬戸内海の秋あわび餃子」など、旬の味覚で我々を待っているぞ。

ナムコ・ナンジャタウンパスポート／5組10名様 PRESENT

てあたりしだいゲームリスト

●2009年11月稼働予定タイトル		
麻雀格闘倶楽部 我龍転生	KONAMI	オンライン対戦麻雀ゲーム
mocapSPORTS	KONAMI	体感スポーツ
World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009	セガ	スポーツゲーム
●2009年12月稼働予定タイトル		
シャイニング・フォース クロス	セガ	ネットワーク協力型アクションRPG
テトリス®デカリス	セガ	パズルゲーム
●2009年稼働予定タイトル		
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
サイバーダイバー	タイトー	ネットワークMMO型FPS
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
上海	SUCCESS	パズルゲーム
●今冬稼働予定タイトル		
[NEW]太鼓の達人13	バンダイナムコゲームス	和太鼓リズムゲーム
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT	アークシステムワークス	2D対戦格闘
KOF SKY STAGE	SNKプレイモア	縦スクロールシューティング
アルカナハート3	エクサム	ハートフル2D対戦アクション
●来春稼働予定タイトル		
[NEW]デッドストームパイレーツ	バンダイナムコゲームス	ライド型2人協力ガンゲーム
●2010年稼働予定タイトル		
pop'n music 18 せんごく列伝	KONAMI	音楽シミュレーション
天下一将棋会	KONAMI	全国オンライン将棋
●稼働日未定タイトル		
[NEW]Project DIVA Arcade（仮称）	セガ	リズムゲーム
メタルギア アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
超・ちゃぶ台返し	タイトー	ちゃぶ台アクション
exception	SUCCESS	シューティング
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション

ANA商品紹介(発売中〜11月発売予定商品)



GAME 1名様 PRESENT

ナムコミュージアム バーチャルアーケード (Xbox360)

今回の『ナムコミュージアム』はシリーズ史上最大タイトル数! 全34タイトル収録で納得の大ボリュームだ!

商品概要	
メーカー	バンダイナムコゲームス
発売日	2009年11月5日予定
価格	4,179円(税込)



GAME 1名様 PRESENT

ひぐらしの哭く頃に 雀 (PSP)

ACで好評を博した『ひぐらし雀』が早くもPSPに移植されての登場だ!! 完全新作ストーリーなど多くの要素が追加されているぞ!!

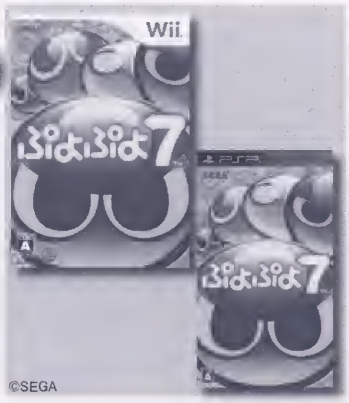
商品概要	
メーカー	AQインタラクティブ
発売日	2009年11月12日予定
価格	6,090円(税込)

各1名様 PRESENT GAME

ぷよぷよ7 (Wii/PSP)

落ちものパズルゲームの大定番『ぷよぷよ』の最新作『ぷよぷよ7』が満を持してWii&PSPにて発売!!

商品概要	
レーベル	セガ
発売日	2009年11月26日予定
価格	各5,040円(税込) ※PSP用ダウンロード版4,500円(税込)



1名様 PRESENT CD

まもるクンは呪われてしまった! アレンジトラックス

6月に発売されたXbox360版でのアレンジバージョン全曲に加え、渡部恭久、齋藤博人によるゲストアレンジバージョンが収録されている。

商品概要	
レーベル	SweepRecord
発売日	発売中
価格	2,625円(税込)





CD 1名様 PRESENT

THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 02 秋月涼(三瓶由布子)

『アイマス』CD、新シリーズ「DREAM SYMPHONY」第2弾では実は男の子!?の秋月涼の登場です!

商品概要	
レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2009年11月4日予定
価格	1,890円(税込)



COMIC 3名様 PRESENT

BTOOOM!(ブトゥーム) 第1巻 (井上淳哉/著)

ケイブのキャラクターデザインとしてもおなじみの井上淳哉氏の漫画『BTOOOM!』(週刊コミックバンチにて連載)の第1巻が発売!

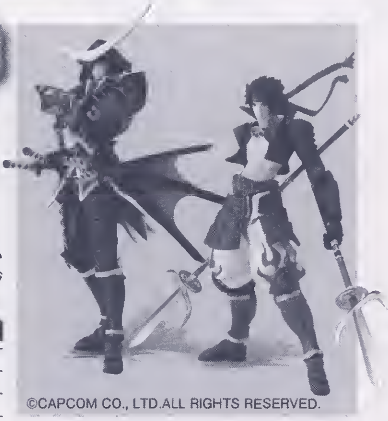
商品概要	
出版社	新潮社
発売日	発売中
価格	540円(税込)

2種セット1名様 PRESENT FIGURE

リボルテックヤマグチSeries No.79「伊達政宗」 リボルテックヤマグチSeries No.80「真田幸村」

リボルテックシリーズに『戦国BASARA』から主役の二名が見参!! ド派手なポージングもリボルテックなら完全再現!!

商品概要	
メーカー	海洋堂
発売日	2009年11月15日予定
価格	各2,400円(税込)



各1名様 PRESENT GOODS

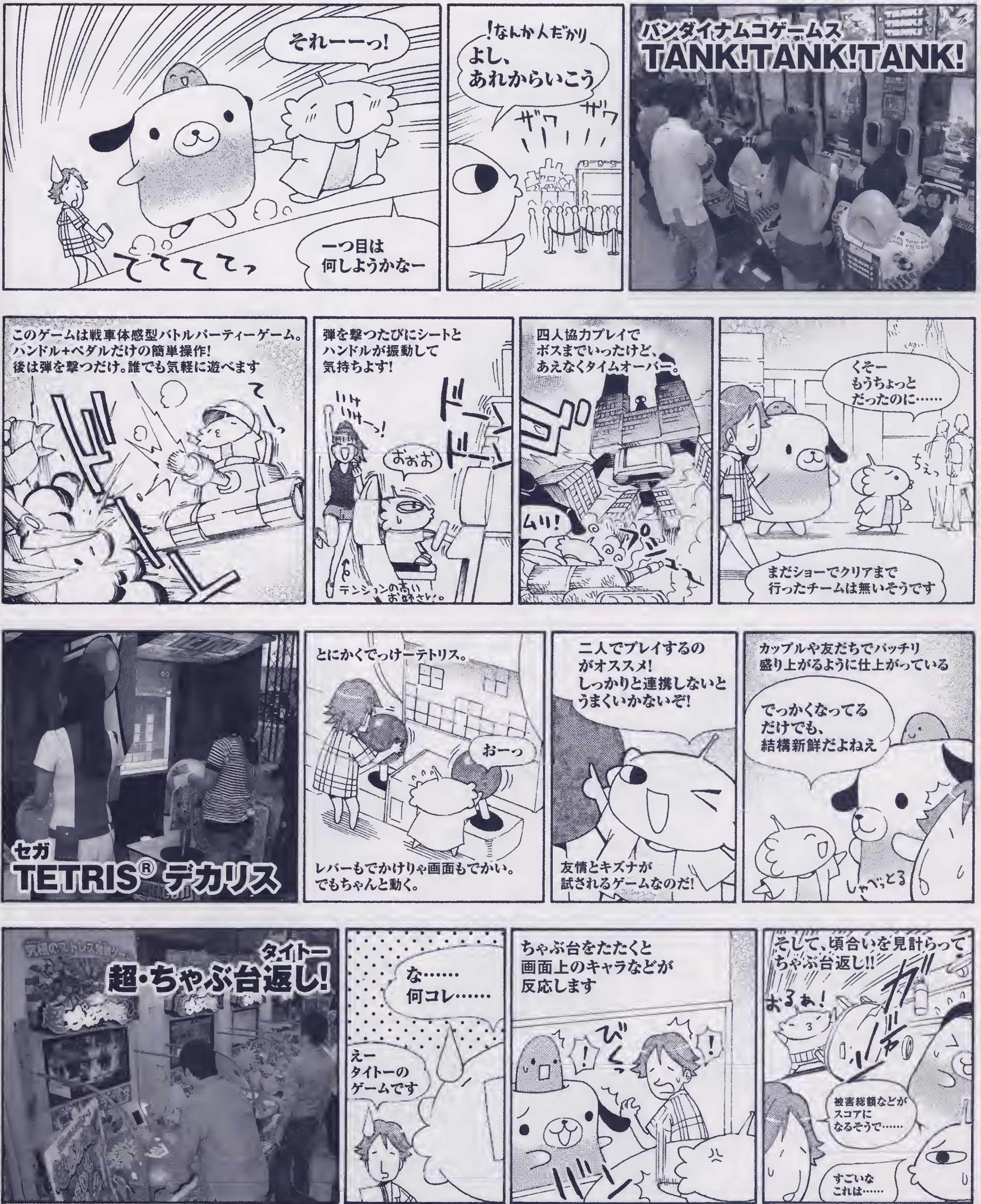
ナムコクラシックゲームス パックマン名刺ケース テーブルタイプ/ゲームタイプ

来年2010年に生誕30周年を向かえるパックマンが名刺入れに!! ビジネスシーンに遊び心を加える小粋なグッズです。

商品概要	
メーカー	バンプレスト
発売日	2009年11月下旬予定
価格	各1,029円(税込)




業界ミステリー
発見ツアー
ばみゅーだ!とらいあんぐる!
第四回
毎年恒例! 即席巨大ゲーセン!
リポーターは二人と一匹!?
ばみゅうだ
さいまる
—幕張メッセ—
ぬっ
どーもー
今回のリポートは
AMショー! です
アミューズメント
マシンショー、
最新のアーケード
ゲームが見られます
今年も各社、
さまざまな
ゲームを出展
しております。
ザワ
ザワ
よーし、全部遊んで
紹介しちゃう
もんねーっ
おー
おー
んっ
じゃ、早速
……!?
プライズ
コーナー
はいりたまえ!
なでてあげて
くださー!!
きゅぴりん
よし!
一緒に
行こうか!
?
ちょ…



それーーっ!
でででででっ
一つ目は
何しようかなー
!なんか人だかり
よし、
あれからいこう
ザワ
ザワ
バンダイナムコゲームス
TANK!TANK!TANK!
このゲームは戦車体感型バトルパーティーゲーム。
ハンドル+ペダルだけの簡単操作!
後は弾を撃つだけ。誰でも気軽に遊べます
ドドーン
てーっ
弾を撃つたびにシートと
ハンドルが振動して
気持ちよす!
いけいけーっ!
おぉお
ドーン
テンションの高いお姉さん。
四人協力プレイで
ボスまでいったけど、
あえなくタイムオーバー。
ムリ!
くそー
もうちょっと
だったのに……
ちぇっ
まだショーでクリアまで
行ったチームは無いそうです
セガ
TETRIS® デカリス
とにかくでっけーテトリス。
おーっ
レバーもでかけりゃ画面もでかい。
でもちゃんと動く。
二人でプレイするの
がオススメ!
しっかりと連携しないと
うまくいかないぞ!
友情とキズナが
試されるゲームなのだ!
カップルや友だちでバッチリ
盛り上がるように仕上がっている
でっかくなってる
だけでも、
結構新鮮だよねえ
しゃべっとる
タイトー
超・ちゃぶ台返し!
な……
何コレ……
えー
タイトーの
ゲームです
ちゃぶ台をたたくと
画面上のキャラなどが
反応します
びくっ
!
!
バーン
そして、頃合いを見計らって
ちゃぶ台返し!!
おるぁ!
被害総額などが
スコアに
なるそうで……
すごいな
これは……
いろんな意味で…


もひとつタイトー
サイバーダイバー
これはいろんな能力を持ったキャラで対戦するFPS（一人称視点のアクションシューティング）です。
デバイスが特化しております。
レバーで照準、
移動。
ほほう。
5種類のキャラを駆使してサイバー世界を生き残れ!
この筐体ならFPS苦手な河野さんでも何とかなるNE!
ガンバレ ガンバレ
うおおお
セガ
シャイニング・フォース クロス
いわゆる四人協力型ネットワークアクションRPGである
シャイニングシリーズ最新作だ
流行ってますよね協力プレイ!おもしろそー。
ICカードを使うところなどは『クエスト オブ D』が近いッスね
しかしシャイニングも変わりましたねえ……絵も今風で……
オイラの記憶の中では……
シリーズ初のアーケード作品ですからねー
まだ昔のキャラが目に焼き付いてますし!
イカス
ゴーグルト
ドロンゴ
ツックス
ゴゴゴ
古すぎますよそれ……
名作色あせぬ
で、その他…
メダルゲームは結構多かった。
・メダルのガンマン
・すすめ!スゴロケッツ
・みんなでダービー
etc.
感動
ちなみに『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』で人生初のジャックポット出たよ!
セガさんのキッズカードゲーム3種
リルぷりっ ゆびぷるひめチェン!
ジュエルペット ～キラキラ魔法の宝石箱～
歴史大戦ゲッテンカ
ゲッテンカ!
歴女さんもやらないか
フムー…
今回大型以外のビデオ、ほとんど無いっスね
どうしたんすかねぇ
そうですねー



お手伝い:「はいりたまえ!ちくわくん!!」ちくワンコ
ちくわくんの詳しい情報はコチラ↓
http://www.i-bloom.com/chikuwa.html



そして船は行く
The story of Anne+Mary
完全版 I
目玉キャラでおなじみの
雑君保プが送る
海洋冒険活劇漫画が
完全版として、今よみがえる!!
試してみる？
ハァイ♡
助かりィ～!!
あー船見えた見えた
あんた絶対今まで寝ボケて人殺してるわよ

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第6回

幣誌Geek編集長のコラム。今回は記事ページで掲載の新機軸タイトル『Project DIVA Arcade（仮称）』に関する内容。「初音ミクは2007年9月に購入して以来、大事に保管してある」とのこと。

CGMはアーケードゲームを救えるか

（アーケードゲームの新潮流を盛り上げたい！）

杉田 哲朗

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。音声合成に異常な関心を示し、flite、MBROLA、SAPI、SpeechSynthesizer、Galatea Talk、DTalkerなどは制覇したKing & Baloon系編集長。

情報を広く不特定多数に伝達するには電波、紙媒体を使うしかなかった時代がインターネットの普及で終わりを告げ、個人サイトを中心としたＷｅｂ普及期を経て、巨大ＢＢＳ、巨大Ｗｉｋｉ、巨大コンテンツ投稿サイトが台頭。人、情報、コンテンツがＷｅｂサービス上に集約する時代を迎えています。

投稿はすぐ公開され、まずいものは後で沙汰されるという在来の媒体には真似ができないやり方は桁違いの速度とパワーを発揮して、人が人を呼び、才能が才能を呼んで、そこで作り出されたコンテンツの質はカラメル作りのように煮詰まり高まって、それらがリアルの世界に波及する事例も事欠きません。

集合知、ＣＧＭ（Consumer Generated Media）という言葉があります。集合知はインターネット上のサービスを介して集約される知識のこと。ＣＧＭは、直訳すれば消費者が生成したメディア、コンテンツのこと。

特筆すべきは、情報を集約し、コンテンツを投下する過程で、投稿者は具体的対価を求めていないことが多いということです。

立場を隠して匿名で、売名という対価まで諦めて、純粋にコンテンツを投下することを目的に活動しているケースも多々あります。

対価を払ってコンテンツを生み出し、それを販売することで糊口をしのいでいる我々としては「商売あがったり」ということになりますが、だれもが発信者たりうると、こういうことが起きるのは避けようがありません。

ＣＧＭを集めるサイトで昨今話題にのぼることが多いのは、ニコニコ動画でしょう。かくいう私も（β）からのユーザーですが、投稿されるコンテンツには素晴らしいものが多く、時間を再現なく吸い取られています。

無尽蔵に生み出されたＣＧＭコンテンツの奔流に触れていると、こういうＣＧＭでゲームセンターも盛り上がれないものかね君、と思わずにいられないわけですが、そんな折、セガさんから『Project DIVA Arcade（仮称）』というタイトルが発表されました。

詳しいことは今回の記事に譲りますが、ニコニコ動画で醸成され、ブレイクに至った人声シンセ、VOCALOID「初音ミク」を使った楽曲を中心としたシーンがあります。本作は、その初音ミク楽曲を使った音ゲーということになります。

ニコニコ動画に本作向けとして投稿・応募された楽曲から、セガさんの選考を経て採用されるというＣＧＭを地で行く展開を予定しているとのことで、興味深いといえましょう。

９月のＪＡＭＭＡショーでは業界の新時代を予感させるタイトルに巡り会うことができず、落胆していた矢先の発表ということで、非常に期待しています。アーケードゲームとＣＧＭコンテンツの邂逅、何かわくわくするような化学反応が起きそうな予感がします。

本誌としても、アーケード業界に訪れたこの新しい潮流を、バックアップしていきたいと考えています。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は5ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●KONAMIが新しい電子マネー「PASELI」の先行ロケテストを、「QMA7」のロケテストと同時に10月30日から一部店舗で実施する。タイトーでの試行が記憶に新しいが、随分前からくすぶっているゲームセンターへの電子マネー普及の契機となるか見守りたい。それによる新しい潮流にも期待!(杉田)	●EVO Championship Series、Evolution2009についでSeason Beating 4でもウメハラ氏が優勝しましたね。海外大会三連覇という偉業を成し遂げました。なぜ強いのかという疑問に対して本人とモリカワ氏の対談という形式で語ってもらう"ウメハラコラム・道"もよろしくね!(尾崎)
●本誌発売直前に稼働開始の『LORD of VERMILION Ⅱ』。今作デビューの人が迷わず遊べる記事にしました。既存プレイヤーはfan114が書いたデッキ紹介やシステム解説をじっくり読んでみると、新たな発見があるはず。CPU戦は歯ごたえ十分。3-3のDアリス戦で詰まったら動画を参考に。(霜田)	●さて、この号が出ているころにはLoVⅡが稼動しているはず。新たな要素の追加でこれまでと違った駆け引きが楽しめそうな予感! でも、とりあえずまずはカードを集めないとな〜。ロックブーケやリディアをはじめ、かわいい女性キャラのカードが多いので今からホント楽しみ!(age)
●今月は新潟のバーチャ大会に出たらうっかりアレするなど波乱。ちなみに先月の誕生日にギックリ腰になったんだけど(笑)、コレが一向に良くならない。そりゃ毎日×2ゲームばっか&デスクワークじゃあ腰に負担もかかりますわな〜。皆さんもマジ健康にはご留意を!(ゲームが俺の嫁さん・itakyo)	●祝! ⅡDX SIRIUS稼働! いろいろありましたが原稿終わって良かったです。協力してもらったMASA&1048ありがとう! この号が出ているころには絶賛稼動中だと思いますが、恐らく修羅場の予感がするので鍵盤をたたく生活はお預けの予感がします@稼動日前日のぼやき。(ハナダ)
●最近は『ボーダーブレイク』勢。コレ系はてんでダメなので尻込みしてたんですが、手を出したらハマリ一直線。アクションRPGっぽい楽しみ方もできるのがイイですね。まだ若いゲームなのでバランスが「?」な部分はあれど、それを差し引いても面白いですよ。(河野@B2〜B3)	●beatmania ⅡDXのインタビューでは、新システムについてかなりの意気込みを感じるインタビューになり、新しいbeatmania ⅡDXが始まるんだなと感じた。それとは別に、最近jubeat ripplesにハマりだした。とはいえまだEvans(BASIC)で苦しんでる。自分の反応速度低下に悩む日々。(飛鳥)
●アルカディアブログ(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/)始まってます。大会リポートや日々の雑記など、まぁ、いろいろやってます。皆さまよろしくお願い致します。(ドラマ「深夜食堂」を見て久しぶりに新宿ゴールデン街に行きたくなった高瀬)	●地元は『ボーダーブレイク』が大人気。パーツの組み合わせによって機体の個性が出るのも楽しさの一つです。私の場合、軽快に動く全身シュライクから超重装甲の全身ヘヴィガードまで、何でもこなします。人生もこれくらい器用に立ちまわれればいいんだけど……。(強襲メインのOYZ)
●この号が出ているころには『beatmania ⅡDX 17 SIRIUS』が絶賛稼働中! しばらくⅡDXから離れていたけど、今作を機会にまたやり込んでみようかなと思います。まずは正規でHYPER譜面の制覇が目標かな。というわけでゲーセンに行ってきます。(井川)	●『アルカナハート3』が発表されてからというもの、新主人公のヴァイスのことが気になって気になって仕方がありません。身長、髪型、服装、すべてにおいて宇宙の法則が乱れそうなかわいさ。グッズの発売に期待しております!(よるよる)
●家庭用ゲームがアーケード以上の品質を持つようになって久しい。この流れに対して「アーケードへの脅威」として認識するだけではなく、「うまく家庭用と付き合う」方法を模索すべきだと最近ぼんやり考えている。今月の『鉄拳6』の記事では、その「ぼんやり」を何らかの形にしよう意識してみたのだけど、いかがでしょ?(松浦)	●最近は『ボーダーブレイク』三昧。A-Froへの『ボダブレ』投稿の方も多くいただいており、投稿ページ担当としても目が離せんヌ! と言い張り、仕事中も『ボダブレ』逃避行を繰り返しています。重火力ばかり使う私を見かけたら、「仕事しろ!」と遠慮無く頭撃ってください。(ちくわ)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　高瀬 康次／井川 史也／松浦 恵介／尾崎 貴也
■編集協力(五十音順)　age／飛鳥／杏野はるな／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／カイゼルちくわ／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／C・LAN(トリスター)／タケヤマ／田渕健康(トリスター)／T2ya／パチ／ハナダ／ハメコ。／fan114／まさかり仁／モリカワ／ラオウ／矢永／よるよる
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井神／倉持結香／葉生田采丸／森茶／吉田音
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

月刊アルカディア12月号 [No.115]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.115
第10巻 第12号 通巻第115号 平成21年12月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11447-12
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
e-mail　arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT、
シャイニング・フォース クロス、LORD of VERMILION Ⅱ、
バーチャファイター5 Rデータ集、など充実した情報をお届け!

特別付録

あの名勝負を再びその目に!
付録DVD　闘劇'09 FINAL Vol.3
・BLAZBLUE
・Fate/unlimited codes

NEXT NUMBER 2009年1月号は

2009年11月30日(月)発売予定
予価1,150円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com) http://www.arcadiamagazine.com/
BlogURL (ARCADIAブログ アーケード魂) http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
2月号(2009年12月26日発売)への投稿もよろしくお願いします!
3月号(2009年1月30日発売)への投稿もよろしくお願い致します!

各コーナーへの投稿締め切り

2月号／11月16日(月)必着
3月号／12月16日(水)必着
4月号／1月15日(金)必着

ARCADIA No.115

アンケートはがき

5ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由[ ]

Q5. 今後どういった動画を見たいですか?

A5-1. 見たいゲームジャンル(一つだけ選択) [□格ゲー □カード □音ゲー □シューティング □レゲー □その他( ) □見たくない]

A5-2. 見たいコンテンツ(三つまで選択可) [□有名プレイヤーの対戦動画 □コンボ集 □チュートリアル □攻略 □大会 □超絶プレイ □OP映像 □PV/トレーラー □インタビュー □お笑い □ネタ □萌え □その他( )]

Q6. 現在、動画はどういった環境で再生していますか?

A6. □デスクトップパソコン □ノートパソコン □携帯電話 □PDA □携帯ゲーム機 □据え置き型ゲーム機 □DVD/ブルーレイ/HDDなどのレコーダー □その他( )

Q7. 今回の付録DVDの感想をお聞かせください。

A7. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由[ ]

Q8. 今回の付録PRカードの感想をお聞かせください。

A8. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由[ ]

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. [ ]ページ [ ]さんの投稿

自由欄[ ]都道府県 P.N[ ]

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

1 0 2-8 7 9 0

4 8 3

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.115 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦 年 月 日	電話 ( )			
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				

※プレゼント番号は P005 参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答えください。

A10. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか( )

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください(複数回答可)。

A12 □Wii □ニンテンドーDS(Lite、i 含む) □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか( ) □家庭用ゲーム機は持ってない



アーケードゲーム情報専門誌
月刊アルカディア
ARCADIA
2009 Dec. No.115
平成21年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第12号 通巻115号 発行人／浜村弘一 編集人／青柳昌行
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
enterbrain
特別価格1,150円
本体1,095円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-12
4910114471299
01095